

YLEISÖISTÄ OSALLISIIN

Tuottajan näkökulmia vuorovaikutteisten verkkotapahtumien kohderyhmistä

Koulutusohjelma Viestintä		Suuntautumisvaihtoehto Kulttuurituottaminen	
Tekijä Netta Norro			
Työn nimi Yleisöistä osallisiin. Tuottajan näkökulmia vuorovaikutteisten verkkotapahtumien kohderyhmistä			
Työn laji Opinnäytetyö		Aika 19.11.2004	Sivumäärä 48
<p>Opinnäytetyö käsittelee osallistumisen muotoja kolmessa uuden mediakulttuurialan taidetapahtumassa. Tapahtumille on keskeistä osallistumistapojen ja -välineiden kokeileminen. Osallistumisen muodot on jaettu kohderyhmiin, joiden avulla tutkimuskysymyksiin haetaan vastauksia. Työssä tarkastellaan myös tapahtumaan liittyviä sidosryhmiä. Tutkielman keskeisin kysymys on: Miten eri kohderyhmät osallistuivat tapahtumiin. Työssä selvitetään myös tuottajan näkemyksiä osallistumisen motiiveista, rajoituksista ja kohderyhmien rooleista.</p> <p>Tutkimus on tehty kvalitatiivisella metodilla ja perustuu tapausten kuvailulle ja tuotantoon osallistumisen analysoinnille. Tapauksia on tutkittu haastattelemalla tapahtumien vastaavia tuottajia, jotka toimivat uuden mediakulttuurialan ja media-taiteen asiantuntijoina.</p> <p>Osallistumista vertaillaan osallistumisen määrien, tapojen, motiivien ja rajoitusten osalta. Lopuksi valotetaan kohderyhmien rooleja ja poimitaan huomioita verkkotapahtumien tuottajan roolista.</p> <p>Tapahtumiin osallistuttiin paikallisesti, verkossa, eetterissä ja liikkeessä. Osallistumisen päämotiivina oli aito osallisuuden tunne. Myös online-yleisö tunsi läsnäolon tunnetta osallistuessaan etänä, mutta ainoastaan livekokemuksen aikana. Arkis-toituneesta kokemuksesta läsnä olemisen tunne puuttui.</p> <p>Osallistumisen rajoitukset olivat pääosin teknisiä, mutta johtuivat osittain myös siitä, että yleisö ei ole tottunut osallistumaan verkossa, etenkin reaaliajassa. Ryhmätyössä tunnettiin voimakkaampaa osallisuutta kuin katsojan asemassa. Osallistumiselle oli tärkeää luoda tila, jossa ihmiset kutsutaan osallistumaan.</p> <p>Tutkielman keskeisiksi kohderyhmiksi nousivat sidosryhmät, eli tarkasti rajattu niche-yleisö ja vertaisryhmä. Nämä kohderyhmät ilmenevät lähinnä verkossa ja verkostoissa, huolimatta maantieteellisistä rajoista. Kohderyhmät olivat mukana tapahtuman tekemisen prosessissa yhteistyökumppaneina ja etätyötovereina, sekä myös sisällöntuotannossa. On mahdollista, että prosessin myötä syntyy myös uusia verkkoyhteisöjä.</p> <p>Tuottajan rooli vuorovaikutteisissa tapahtumissa on toimia moderaattorina yleisön ja tuotannon välillä. Tuottaja mahdollistaa myös kollektiivisen sisällöntuotanto- ja tuotantoprosessin tekemisen onnistumisen. Tuottajan työssä tärkeää on myös eri kohderyhmien voimavarojen tunnistaminen ja hyödyntäminen.</p>			
Teos/Esitys/Produktio -			
Säilytyspaikka Taideteollisen korkeakoulun kirjasto, Aralis-kirjastokeskus			
Avainsanat Uusi mediakulttuuri, verkkotapahtuma, osallistuminen, osallisuus, online, yleisö			



Degree Programme in Media		Bachelor's Thesis in Arts Management	
Author Netta Norro			
Title From Audience to Agency – Producers' views on target groups in participatory networked events			
Date November, 2005	Pages 48	Appendices 1	
<p>The topic of this thesis is the ways of participation in three art events. Case studies represent the art event field, where ways of participation and experimenting with different mediums are essential. The forms of participation are divided into target groups, of whom questions were asked and the results of which were analysed. The central problem is: how did target groups participate in the events? Aspects of the work of the producer have also been brought into the analysis.</p> <p>The research is qualitative and is based on describing the events and analysing the participation process. The cases were researched by interviewing the executive producers or producers of the events, who were also professionals in the field of new media culture and new media art.</p> <p>Participation was analysed based on the measures, ways, motives and restrictions of participation. Thereafter, the roles of different target groups was evaluated. As a result, the essential aspects of producers' work in networked events was ascertained.</p> <p>Participation in the case events evolved through networks, in public spheres, on ether and on the move. The main motive for participation was the feeling of engagement. Also, the online audience had a feeling of engagement when participating online, but only during a live event. Archived events did not instil a feeling of engagement.</p> <p>The restrictions of participation were mainly technical, but originated also from audience behaviour. Audiences are not used to online participation, especially in real time. The collaborative experience raised stronger feelings of engagement than as in the role of a viewer. It proved important to create a space wherein people are invited to participate.</p> <p>The central target group in the events were both the niche and the peer audience, as were the network of practices. These target groups exist mainly online and are networked without geographical borders. These target groups take part in the event-making process, as co-operators and remote workmates. They also take part in content production. During the event-making process it also becomes possible for new online networks to be formed.</p> <p>The producer's role in networked participatory events is to work as a moderator between the audience and the event process. The producer also creates the possibility for successful collaborative production work and artwork. The producer must be capable of targeting the right audiences by evaluating their resources.</p>			
Work / Performance / Project -			
Place of Storage Aralis Library, Helsinki			
Keywords media culture, audience, participation, networked event, interaction, engagement, online			

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	VUOROVAIKUTTEISEN TAPAHTUMAN ULOTTUVUUKSIA	3
2.1	Mediakulttuurialan tapahtumatuotannon erityispiirteet	6
2.2	Yleisöistä osallisiin	10
3	TUTKIMUSKYSYMYKSET	12
4	MENETELMÄT	13
5	OSALLISTUMISEN UUDET MUODOT	16
5.1	Case: Ääniradio – Mitä kuuluu? Kuuluu hyvää!	16
5.1.1	Tapahtuman kuvaus	16
5.1.2	Tapahtuma prosessina	17
5.2	Case: re:mote Auckland	20
5.2.1	Tapahtuman kuvaus	21
5.2.2	Tapahtuma prosessina	22
5.3	Case: Capturing the Moving Mind LIVE.....	24
5.3.1	Tapahtuman kuvaus	25
5.3.2	Tapahtuma prosessina	26
5.4	Yleisöistä osallisiin	29
5.4.1	Osallistumisen määriä	29
5.4.2	Osallistumisen tapoja	30
5.4.3	Osallistumisen motiiveja.....	32
5.4.4	Osallistumisen rajoituksia	34
5.4.5	Kohderyhmien roolit	36
5.4.6	Huomioita tuottajan roolista verkkotapahtumissa.....	41
5.5	Yhteenveto	42
6	POHDINTA	43
	LÄHTEET	46
	LIITTEET	49

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön idea pohjaa omaan kiinnostukseeni mediataidekentän tapahtumiin ja mediakulttuurin toimijaverkostoihin. Alkusysäyksenä työlle toimi työharjoittelujaksoni ISEA2004-tapahtuman parissa, jossa pääsin seuraamaan taiteilijoiden, tutkijoiden ja muiden asiantuntijoiden toimimista kansainvälisissä verkostoissa.

Työn pohjana ovat keskustelut Adam Hyden kanssa, joka on mediataiteilija ja digitaalisen median asiantuntija. Pohtiessani opinnäytetyön rajausta Hyde ehdotti, että perehtyisin verkottuneisiin yleisöihin. Keväällä 2005 m-cult Uuden mediakulttuurin keskuksen johtaja Minna Tarkka ehdotti meitä työryhmän jäseniksi yhteen tämän työn aiheena olleeseen esimerkkitapahtumaan, joka työprosessina syvensi kiinnostustani osallistumisen eri muotoihin.

Opinnäytetyöni käsittelee siis osallistumisen muotoja kolmessa uuden mediakulttuurin kentän taidetapahtumassa. Tapahtumille on keskeistä osallistumisen tapojen ja välineiden kokeileminen. Tutkielman keskeisin kysymys on: Miten eri kohderyhmät osallistuvat tapahtumiin. Työssä selvitetään myös tuottajan näkemyksiä osallistumisen motiiveista, rajoituksista ja kohderyhmien rooleista.

Vuorovaikutus on ollut uuden mediakulttuurin tapahtumatuotannon kentällä paljon esillä julkisessa asiantuntijakeskustelussa. Erityisesti verkossa olevaan yleisöön liittyviä mahdollisuuksia ja rajoituksia on pohdittu, sillä vaikka verkko on globaali tiedonvälityskanava, verkkoyleisöt ovat olleet etenkin kulttuuritapahtumissa hyvin pieniä ja

asiantuntijapainotteisia. En ole löytänyt tutkimuksia sellaisista tapahtumista, joissa osallistumisen tapoja ja motiiveja olisi pohdittu. Tämä työ keskittyykin sellaisiin tapahtumiin, jossa osallistumisen eri tapoja on otettu huomioon.

Tutkimus on kvalitatiivista ja noudattelee tapaustutkimuksen ohjeita Tutki ja kirjoita -oppaassa. (Hirsjärvi & Remes & Sajavaara 1997.) Tapauksia on tutkittu haastattele-malla tapahtumien vastaavia tuottajia, jotka toimivat uuden mediakulttuurialan ja mediataiteen asiantuntijoina. Osallistumisen muodot on jaettu kohderyhmiin, joiden avulla tutkimuskysymyksiin haetaan vastauksia. Työssä ei tarkastella ainoastaan tapahtuman ulkopuolisia yleisöjä, vaan myös tapahtumaan liittyviä sidosryhmiä. Tapahtumat olivat suunnattu hyvin kohdennetulle yleisölle, ja tutkielman keskeiseksi kohderyhmäksi nouseekin tarkkaan rajattu niche-yleisö ja vertaisryhmät.

Työ rakentuu kuudesta luvusta. Luku kaksi valottaa kirjallisuuden avulla mediakulttuuralan tapahtumatuotannon erityispiirteitä ja yleisön olemusta. Luvussa kolme esitetään ne kysymykset, joihin työssä haetaan vastausta. Luvussa neljä perehdytään menetelmiin, joiden kautta esimerkkitapahtumien osallistumista tarkastellaan.

Luku viisi on jaettu viiteen alalukuun. Luvut 5.1, 5.2 ja 5.3 perustuvat esimerkkitapahtumien kuvailulle, sillä vasta muodostumassa olevan tapahtumakentän erityinen luonne kaipaa avaamista. Tapahtumia kuvailevissa luvuissa pyritään antamaan myös selkeä kuva siitä, minkälaisia tapahtumat olivat prosessina ja minkälainen asema tapahtuman konseptilla oli.

Luvussa 5.3 käsitellään varsinaisesti yleisön ja olennaiseksi nousseiden sidosryhmien osallistumista tapahtumaan. Ensin kerrotaan osallistumisen määräistä. Sitten selvitetään tapahtumaan osallistumisen tapoja, motiiveja ja rajoituksia. Viimeisessä alaluvussa vedän yhteen keskeiset löydökset, ja tuon myös esille huomioita tuottajan roolista esimerkkitapahtumissa.

Luvussa 6 pohdin, minkälaiset tapahtumat voisivat olla hyviä jatkotutkimuksen aiheita ja miten tapahtumien osallistumisen tutkimista voisi laajentaa muuhunkin kulttuurituotantoon.

Tämän opinnäytetyön keskeinen anti on ollut oma oppimisprosessi. Olen tehnyt omasta kiinnostuksestani työtä varten perusteellista selvitystyötä uuden mediakulttuurialan ja mediataiteen tapahtumien erityispiirteistä. Jo pelkkä alan sanaston selvittäminen, ymmärtäminen ja selittäminen on ollut avartavaa. Tutkimustyö on kokonaisuudessaan ollut hyvin kiehtovaa, etenkin vuorovaikutteisen taiteen historia on herättänyt paljon lisäky symyksiä.

Työn tekemisen myötä uskon löytäneeni lisää eväitä omanlaiseni kulttuurituotannon tekemiseen, sillä perinteinen esittävän taiteen ja festivaalituotannon kenttä ei ole opintojeni aikana herättänyt minussa suurta kiinnostusta. On ollut hyvin antoisaa tutkia sellaisia pienen yleisön tapahtumia, joiden tulokset on laitettu verkkoon lähes kenen tahansa ulottuville ja joiden tekemisen motiivina on ollut yhdessä oppiminen, konseptin kehittäminen ja kokeileva ote tapahtumatuottamiseen.

2 VUOROVAIKUTTEISEN TAPAHTUMAN ULOTTUVUUKSIA

Tämä opinnäytetyö käsittelee osallistumisen muotoja kolmessa taidetapahtumassa, joissa tiedonvälityksen taajuudet ja verkot ovat keskeisessä asemassa. Tapahtumat toteutuivat vuonna 2005 eri puolilla maailmaa. Maaliskuussa järjestettiin kaksipäiväinen *re:mote Auckland* Uudessa-Seelannissa ja huhtikuussa kymmenpäiväinen *Particle/Wave* Helsingissä. Syyskuussa järjestettiin *Capturing the Moving Mind LIVE*, joka kahden viikon mittaisena liikkui Helsingistä Moskovan, Novosibirskin ja Ulaan-Baatarin kautta Pekingiin.

Capturing the Moving Mind LIVE -tapahtumassa yleisö saattoi seurata Transsiperian junareitillä toteutettavaa *Capturing the Moving Mind* -konferenssia reaaliajassa ja arkistoituna tapahtuman internetsivujen kautta. Matkalle osallistui kolmisenkymmentä henkilöä, mediataiteilijoita, tutkijoita, kirjoittajia ja elokuvantekijöitä, jotka dokumentoivat tapahtuman kulkua kuvina, videona, ääninä ja teksteinä. Dokumentoinnin tuloksena muodostui kollektiivinen matkakertomus reitin varrelta.

Tapahtumaa varten kehitettiin Mobicast-niminen käyttöliittymä, jonka avulla tapahtumassa taltioidut kuvat, videot, äänet ja tekstit jäsenyivät internetsivuille. Sisältö taltioi-

tiin multimediapuhelimilla ja lähetettiin sivuille GPRS:n välityksellä. Dokumentointi on arkistoitu osoitteeseen www.kiasma.fi/transsiperia.

Capturing the Moving Mind LIVE toteutettiin m-cult uuden mediakulttuurin keskuksen tuotantona yhteistyössä Nykyaiteen museo Kiasman kanssa. Tässä työssä tapahtumasta käytetään nimeä *Transsiperia* sen työnimen mukaisesti.

Toinen esimerkkitapahtuma re:mote Auckland oli yksipäiväinen uuden median konferenssi, joka pidettiin Uudessa-Seelannissa Aucklandin kaupungissa. Festivaalin aiheena oli globaaliksi ja mobiiliksi väitetyn mediataidemaailman keskittyneisyys Eurooppaan, ja sitä kautta kaukaisten maiden, kuten Uuden-Seelannin maantieteellinen eristyneisyys alan keskustelusta. Sen sijaan, että paikallisyleisö olisi matkustanut ulos maastaan, tapahtuma toi esiintyjät internetin välityksellä paikallisen yleisön keskuuteen.

Kokeileva tapahtuma käytti digitaalista ja streaming-teknologiaa välittääkseen ohjelmaan kuuluvat live-esitykset Euroopasta, Japanista ja Australiasta festivaalin paikan päällä olevalle yleisölle. Tapahtuman osallistujat saattoivat myös olla vuorovaikutuksessa keskenään chatin ja tilassa olevan moderaattorin välityksellä. re:mote Auckland toteutettiin r a d i o q u a l i a¹ - ja ((ethermap² -nimisten kollektiivien yhteistyönä. Yhteistyökumppaneina olivat Waikaton yliopiston Screen and Media Studies -osasto ja Elam School of Fine Arts. Tapahtuma on arkistoitu osoitteeseen www.remote.org.nz.

¹ Ks. Online radio project (www.radioqualia.net)

² Ks. Exploring sound and radio Waves (www.ethermap.org)

Particle/Wave oli huhtikuussa 2005 järjestetty tapahtuma, johon liittyi väliaikainen paikallisradio- ja nettiradiokanava Ääniradio. Ääniradion tavoitteena oli edistää taiteellista ja kokeellista radiotuotantoa ja antaa uusia näkökulmia radiotyöhön.

Osallistumisen muodoilla oli mittava osa tapahtumassa, jonka puitteissa tehtiin *User Radio Hour* -interaktiivinen radioshow sekä *Street Radio* -katutapahtuma, jossa kaupunkilaiset saattoivat kuunnella Nykyaiteen museo Kiasman ja Helsingin Rautatieaseman ympäristöön piilotettuja radiolähetyksiä omalla radiovastaanottimellaan. Kymmenen päivän mittainen tapahtumakokonaisuus tuotettiin Sophea Lernerin aloitteesta, joka toimii Sibelius-Akatemian Centre for Music & Technologyn³ lehtorina. Tapahtumalle tehtiin nettisivut osoitteeseen <http://aura.siba.fi/particlewave/>

Perinteinen tapahtumaan osallistumisen tapa on ollut osallistuminen fyysisessä tapahtumapaikassa. Esimerkkitapahtumien valitsemisessa on haettu sellaisia tämän hetken tapahtumakokeiluja, jossa vuorovaikutus ja osallistuminen on monimuotoisempaa. Yhteydessä toisiinsa ovat paikallisen yleisön yksittäiset jäsenet, henkilöt verkoissa, tapahtuman sisältö, taiteilijat ja tuottajat, jopa kriitikot. Tapahtumissa sekoittuvat niin perinteiset yleisön, tuottajan kuin taiteilijankin roolit, ja tuloksena voi syntyä uudenlaisia rooleja ja ajatuksia niiden merkityksistä.

³ Ks. Centre for Music & Technology, lyhenne CMT (<http://cmt.siba.fi>)

2.1 Mediakulttuurialan tapahtumatuotannon erityispiirteet

Tämän opinnäytetyön esimerkkitapahtumat käyttivät tiedonvälitykseen ja sisällöntuotantoon useita kanavia, kuten tietoverkkoja, radiota ja mobiilimediaa. Tämän työn keskiössä on kuitenkin kanavien ympärille kietoutuvan mediakulttuurin tapahtumille tyypillinen moniulotteinen vuorovaikutteisuus.

Tapahtumien yleisöjä käsittelevää kirjallisuutta on erityisesti uuden median kontekstissa niukasti, vaikka vuorovaikutteisia taideteoksia on tehty paljon. Uusmediakentän kirjallisuutta ja tutkimuksia löytyy laajasti taideteosten analysoinnista, kaupalliselta ja teknologian alalta, mutta erityisesti uusmediatapahtumien yleisöjä kirjallisuudessa käsitellään hyvin vähän.

Mediakulttuuri on laaja määritelmä tämä hetken murrokselle ja siirtymävaiheelle, jossa perinteinen, analoginen mediateknologia⁴ ja uusi, digitaalinen mediateknologia⁵ asetetaan laajempaan kontekstiin. Mediakulttuurin murroksessa eivät kohtaa vain vanhat ja uudet mediat, vaan murroksen synnyttämässä välitilassa syntyy osa- ja alakulttuureja, uusia median tyylisuuntia ja lajityyppejä. (Herkman 2001, 9–21.)

Uusi mediakulttuuri tarkoittaa mediakulttuuria arjen ja kokemusten näkökulmasta. Se on uudistuvaa ja epävakaa⁶ sillä uusi media on aina sen hetken uusi media.

⁴ Analogisella mediateknologialla tarkoitetaan ns. vanhoja medioita, kuten televisio, radio ja elokuva.

⁵ Uudella mediateknologialla tarkoitetaan esimerkiksi tietoverkkoja, digitaali-televisiota ja radiota ja mobiiliviestintää.

⁶ Vrt. esim. V2 Institute for Unstable Media, joka on poikkialainen taiteen ja mediateknologian keskus Rotterdammassa (Ks. www.v2.nl).

Sosiaalinen ja kulttuurinen näkökulma on mediakulttuurialan tuotannossa, tutkimuksessa ja kehityksessä olennaista. Näkökulma tarkoittaa huomion kiinnittämistä toisaalta käyttäjään, kuluttajaan ja arkeen. Toisaalta se tarkoittaa, että toimintaa ohjaavat kokemusten ja elämysten sekä sisältöihin ja merkityksiin liittyvät näkökulmat. (Tarkka & Mäkelä 2002, 20.)

Uuden median taidetapahtumakentällä uusi media liittyy sekä taideteoksen sisältöön että sisällön esittämiskanavaan. Arsis-lehden erityisjulkaisussa Sarai Media Labin⁷ perustajajäsen Shuddhabrata Sengupta määrittelee mediataiteen verkostoituneeksi taiteeksi, joka on uuden mediakulttuurin toimijoiden yhdistymistä käyttäjien ja yleisöjen kanssa käyttämällä matalan tai korkean teknologian välineitä. Verkostoituminen on kasvavassa määrin globaalia ja kulttuurirajoja ylittävää toimintaa, jossa mediataidealan toimijoita voidaan kutsua globaalien nykyverkkojen lähetyssignaalien tulkitsijoiksi. (Sengupta 2004, 2–3.)

Kansainväliselläkin mediataiteen kentällä näkyvässä osassa ovat suuret kansainväliset tapahtumat, kuten *ISEA*⁸ ja *Ars Electronica*⁹. 1990-luvulta alkaen on myös alettu järjestää pienempiä kotimaisia elektronisen taiteen tapahtumia, kuten Suomen *MuuMediaFestivaali*¹⁰ Pikseliähky¹¹, *Avantofestivaali*¹² ja aikaisemmin enemmän elektrostista taidettakin esitellyt *Koneisto*¹³. Mediataidetapahtumilla on usein voimakas kytkös

⁷ Sarai sijaitsee Delhissä Intiassa (ks. www.sarai.net/).

⁸ ISEA järjestää elektronisen taiteen symposiumin joka toinen vuosi (ks. www.isea-web.org).

⁹ Jokavuotinen festivaali on järjestetty Itävallan Linzissä jo 26 kertaa (ks. www.aec.at).

¹⁰ Ks. www.muu.fi

¹¹ Ks. www.pixelache.ac/2005.

¹² Ks. www.avantofestival.com/2005.

¹³ Ks. www.koneisto.com.

nykyaikaisen taiteen museoihin, tutkimuslaitoksiin ja yliopistoihin. Taidetta tuotetaan usein pioneeriluotoisesti uusia teknologioita taidekontekstissa testaten.

Vuorovaikutteisten mediataidetapahtumien juuret juontavat tallennusvälineiden keksimisen aikakaudelle, jonka jälkeen todellisuutta onkin alettu elää yhä voimakkaammin yleisön roolissa (Ridell 2005). Uusmediataiteen kuraattori ja *net art* -kirjailija Inke Arns kertoo yhdysvaltalaisen taiteilijoiden Kit Gallowayn ja Sherrie Rabinovicin olleen tekemässä ensimmäisiä nettikahvila- ja videokonferenssikokeiluja 1970-luvulla. Imateriaalisuus, prosessi ja osallistuminen tulivat teemoiksi 1970- ja 1980-lukujen vaihteen digitaalisessa taiteessa. (Arns 2004, 2–6.)

Kun internet yleistyi 1990-luvun alkupuolella, vuorovaikutteisuuden tutkiminen taiteessa voimistui. Internet-aikana painoarvo siirtyi ihmisen ja koneen suhteen tutkimisesta ihmisten väliseen kanssakäymiseen, jota avustetaan median tai mediavälineen avulla. Käyttäjäkokemuksen tuleminen mukaan taideteoksen toteuttamiseen ja taiteilijan jääminen sivummalle luo yhteyden 1960-luvun vuorovaikutteisten taideteosten (intermedia art) ja 1970- ja 80-lukujen televiestinnän kokeiluihin. (Arns 2004, 2–6.)

Vuorovaikutteisten taideteosten ja -tapahtumien tavoitteena on ollut uusien laitteiden testaaminen ja astuminen ulos viestintälaitteiden kaupallisesta käytöstä (Arns 2004, 2–6.), mikä tulee esiin myös tämän opinnäytetyön esimerkkitapahtumissa: Uusia viestintälaitteita käytetään luovaan työhön ja jalkautetaan osaksi kulttuuriamme.

Tutkija Trebor Scholtz järjesti vuonna 2004 mediakriitikko Geert Lovinkin kanssa *Free Cooperation: Networks, Art and Collaboration* -konferenssin. Sen puitteissa Scholtz sanoo, että teknologiaan pitkälle perustuva taiteen tuotanto tehdään usein kollektiivisesti. Se on myös usein väliaikaista, muuttuvaa, keskustelemaa ja konseptin luomiselle perustuvaa. Sitä voidaan kopioida ja välittää eri muodoissa, erityisesti verkossa. Usein internet on valittu välittämisen muodoksi nimenomaan vapaan yhteistyön edistämiseksi. (Scholtz 2004, 97.)

Esimerkkitapahtumien tuotantoprosessi perustuu myös yhteistyölle ja konseptin kehittämiseen. Itse tapahtumat eivät olekaan hankkeen päätös, vaan konseptien kehittämistä jatketaan ja aiheen ympärille syntynyttä keskustelua halutaan ylläpitää.

Vapaan yhteistyön kulttuurissa yhteistyö aloitetaan luottamuksen ja arvopohjan rakentamisella sen sijaan, että niissä lähdettäisiin tavoitteiden asettamisesta. Sosiaaliset asenteet, kuten keskinäinen kunnioitus, erilaisuuden sietokyky ja yhteiset arvot toimivat perustana projektille. (Scholtz 2004, 97.)

Vapaa yhteistyö ja luottamus ovat myös pohjana vuorovaikutteisen taiteen tuotannolle, joita esimerkkitapahtumissakin tehtiin. Digi-tv kansalaisvaikuttamisen kanavana -esityksessä sanotaan, että vuorovaikutteisen median (interactive media) ja taiteen sijaan puhutaan ennemminkin osallistuvasta mediasta (participatory media), jossa keskeisessä asemassa on jatkuva kanssakäyminen ja keskustelun edistäminen käyttäjien sitouttamiseksi ja heidän luottamuksensa voittamiseksi. Vuorovaikutteiselle taiteelle on tyypillistä myös "media-aktivismi", yhteiskunnallinen kantaaottavuus ja yhteisöllinen, ruohonjuuritasolla tapahtuva taiteen tekeminen. (Hintikka & Salminen & Tarkka 2005, 20.)

Esimerkkitapahtumille oli luonteenomaista myös taloudellisesti kevyt rakenne. Tapah-
tumien sponsorien näkökulmasta tapahtumat edistivät ennemminkin tutkimus- ja kehitystyötä kuin kaupallisia tavoitteita. Kaupallisten tuotteiden, taiteen tekemisen ja aktiivismin rajapinnalla toimiminen näyttääkin olevan tulevaisuuden ilmiö.

Pikseliähky-tapahtuman festivaalijohtaja Juha Huuskonen painottaa Masters of Arts 2005 -festivaalijulkaisussa *dot com* ja *dot org* -maailman yhteyttä. Vuosituhannen vaihteen voimakkaasti kaupallisen uusmediakuplan pokahtamisen jälkeen on syntynyt ”ruohonjuuritason uusmediabuumi”, joka perustuu ajatukseen vapaasta yhteistyöstä ja tiedon jakamisesta. Dot org -aikakauden ilmiöitä Huuskonen luonnehtii heimoiksi ja kyläyhteisöiksi, joiden toiminta pohjaa ihmisten henkilökohtaiseen kiinnostukseen. (Huuskonen 2005, 41.)

Lume-keskuksen johtaja Elukka Eskelinen puhuu samasta aiheesta tuottajan näkökulmasta painottaen tulevaisuuden visiona nimenomaan taiteilijoiden monialaisuuden hyödyntämistä, sillä se tarkoittaa "uusia työtilaisuuksia ja rahoituslähteitä erityisesti vaikeasti rahoitettavalle kokeelliselle, uutta luovalle tuotannolle". (Eskelinen 2005, 44–45.)

2.2 Yleisöistä osallisiin

Ridell sanoo yleisönä olemisen edellyttävän aina jonkinlaista suhdetta seurattavaan mediaan, mutta verkkomediassa se on vasta muodostumassa. Vanhojen medioiden parissa yleisö on usein passiivinen median viestien vastaanottaja, kun taas uusien medioiden toimintaympäristö on ennemminkin laadullinen ja kontekstiin sidottu. Verkkomedia on yhteinen ja julkinen tila, jossa itseilmaisu ja vuorovaikutus tapahtuvat. Ridell kysyykin, onko internetillä yleisöä, tai onko yleisö internetissä. (Ridell 2005.)

Yleisöjä ja medioita tutkineet Virginia Nightingale ja Karen Ross painottavat, että yleisöjä ei varsinaisesti voi rajata. Yleisöjä voi kuitenkin tutkia sen kautta, miten yleisön jäsenet mediaa käyttävät ja minkälaisessa vuorovaikutuksessa he ovat mediaan nähden. Vuorovaikutteisuuden tutkiminen tämän päivän uusissa välineissä on vielä alussa, mutta vanhojen medioiden kehittyminen uusien medioiden luomisen rinnalla on luonut yleisölle moninaisempia tapoja olla vuorovaikutuksessa. (Nightingale & Ross 2003, 2–8.)

Herkmanin mukaan nykypäivän yleisö on mediavyöryyn alla voimakkaasti fragmentoitunut eli jakautunut osayleisöiksi, joiden sisällä ihmisten makutottumukset ja arvotkin ovat moninaistuneet. Samalla kuitenkin media yhdistää suurempia ihmisjoukkoja kuin koskaan aikaisemmin. Digitalisoituminen hämmentää yleisöjen asemaa entisestään, sillä yleisö voi digitaalisten teknologioiden avulla astua tuottajan rooliin. (Herkman 2001 160–161.)

Viestinnän kaksisuuntaisuus, joka voidaan nimetä myös käyttäjälähtöisyydeksi, näkyy tekijä-vastananottaja-asetelmaa tarkasteltaessa. Asetelma on tehnyt myös yleisöistä ”kulttuuristen sisältöjen tuottajia tai vähintäänkin kanssatuottajia”. Ridell kuitenkin korostaa, että käyttäjäisyys muotoutuu usein kuitenkin suunnittelijoiden ja tuotekehittäjien tuotosten rajoissa, ja myös uuden median alan luovia ja taiteellisia puolia painottavissa linjauksissa yleisö määrittyy näiden rajojen sisäpuolella sen sijaan, että heillä olisi aidosti aloitteellinen ote ja oma näkemys tekemisestä. (Ridell 2002.)

Tarkan mukaan osallistuvat ja verkkotapahtumat tuovat tuottajan työnkuvaan uuden tehtävänkentän: Tuottajan keskeiseksi rooliksi tulee monimuotoisen sosiaalisen ja teknisen tilanteen moderointi. (Tarkka, haastattelu 31.10.2005.)

Tässä opinnäytetyössä yleisön rooleja ja asemaa tutkitaan tapahtumatuotannon kontekstissa. Yleisöt ja muut osallistujat on jaettu kohderyhmiksi, jotta voidaan tutkia, millä tavalla tapahtumissa oltiin vuorovaikutuksessa.

Yleisö on jaettu osallistumisen tavan mukaan seuraavasti:

Online-yleisöllä tarkoitetaan internetin kautta tapahtumaan osallistuvia henkilöitä. Osallistuminen voi olla joko reaaliaikaista vuorovaikutusta tai mediavirran vastaanottamista. Se voi olla myös esimerkiksi tapahtuma-arkistoon tutustumista.

Onsite-yleisöllä tarkoitetaan henkilöitä, jotka osallistuvat tapahtumaan paikallisesti tapahtumatilassa.

On air -yleisö osallistuu tapahtumaan FM-taajuudella, radioaaltojen välityksellä.

On the streets -yleisöllä tarkoitetaan tässä yhteydessä kaupungin kaduilla, kahviloissa ja julkisissa tiloissa tapahtumaan osallistuvia henkilöitä.

Muut kohderyhmät on jaettu *niche*-yleisöön ja *vertaisryhmään* sen mukaan miten ne liittyvät tapahtuman prosessiin.

Tässä opinnäytetyössä *niche*-yleisöllä tarkoitetaan erityisryhmälle suunnattua tapahtumaa tai tarkkaan rajattua osayleisöä. Henkilö osallistuu tapahtumaan, koska hänellä on jo valmis kiinnostus aihetta kohtaan. Markkinointikielessä *niche* tarkoittaa tarkkaan rajattua yleisösegmenttiä. (Entrepreneur.com)

Vertaisryhmä on yhteisön kaltainen verkosto, jonka toimijat ovat mukana verkostossa asiantuntijuuden tai tekijyyden merkeissä. Vertaisryhmästä voidaan käyttää englanniksi nimitystä *community of practice*, jolla viitataan sellaisten ihmisten muodostamaan sosiaaliseen ryhmään, joilla on yhteisiä päämääriä tai ratkaistavia ongelmia. Toiminta perustuu yhdessä kehittymiseen ja resurssien jakamiseen ongelmien ratkaisemiseksi ja yhteisten päämäärien saavuttamiseksi. (Wikipedia.)

Yhteisön määritelmä on vertaisryhmää laajempi, mutta myös liittyy vuorovaikutteiseen ja osallistuvaan tapahtumatuotantoon. Jonkin tietyn aiheen ympärille internetissä vapaasti kerääntyneen yhteisön määrittelee kirjailija Howard Rheingold seuraavasti: ”Virtuaaliyhteisöt (virtual communities) ovat sosiaalisia yhteenkietoutumia (aggregations) jotka tulevat näkyviin netissä (net). Kun riittävän moni ihminen jaksaa pitää avoimia keskusteluja yllä riittävän pitkään, ja riittävän inhimillisellä otteella, kyberavaruudessa (cyberspace) syntyy henkilökohtaisten suhteiden verkostoja.” (Rheingold 1998.)

Vuorovaikutteisudella tarkoitetaan verkkoympäristössä tapahtuman osallistujan mahdollisuutta vaikuttaa tapahtuman sisällön kokemiseen tai lopputulokseen omalla panoksellaan. (Hintikka & Salminen & Tarkka 2005, xviii.)

Osallistumisella tarkoitetaan vapaaehtoista ja aktiivista toimintaa, joka lähtee henkilön omasta halusta olla mukana vaikuttamassa. Sen sijaan osallistaminen on taas ylhäältä alaspäin johdettua toimintaa, jossa tarjotaan osallistumismahdollisuuksia. Osallisuus on sellaista liittymistä, jossa osallistujasta muotoutuu ryhmän osa, ja jossa osallinen pääsee vaikuttamaan asioihin. (Vallakas 2005.)

3 TUTKIMUSKYSYMYKSET

Tämä opinnäytetyö käsittelee osallistumisen muotoja kolmessa taidetapahtumassa. Esimerkkitapahtumat edustavat taidetapahtumakenttää, jossa tiedonvälityksen taajuudet ja verkot ovat keskeisessä asemassa. Esimerkkitapahtumissa tutkitaan sitä, minkälaisia osallistumisen tapoja tapahtumissa oli ja mitkä olivat osallistumisen motiivit.

Tutkimuksessa ei tarkastella ainoastaan tapahtuman ulkopuolisia yleisöjä, vaan myös tapahtumaan liittyviä sidosryhmiä. Osallistumisen muodot on jaettu kohderyhmiin, joiden avulla kysymyksiin haetaan vastauksia ja vastauksia vertaillaan.

Keskeisin kysymys on: Miten eri kohderyhmät osallistuivat tapahtumaan?

Osallistumista valotetaan seuraavin alakysymyksin:

Tuottajan näkemys siitä, miksi kohderyhmät osallistuivat valitsemillaan tavoilla?

Mitkä kohderyhmät olivat tapahtuman kannalta olennaisia tai epäolennaisia?

Miksi eri kohderyhmät olivat tapahtuman kannalta olennaisia tai epäolennaisia?

Tapahtumat eivät olleet niin sanotun massayleisön tapahtumia, eikä tapahtumien kuluttaja-yleisöistä ole tehty yleisötutkimusta. Massayleisöä ei siten tässä opinnäytetyössä tutkita. Toisaalta tutkitaan enemmänkin vertaisyleisöjä ja niche-yleisöjä, jotka esimerkiksi tapahtumissa nousevat keskeisiksi yleisöiksi.

Uuden mediakulttuurin tapahtumat ovat melko teknologiakeskeisiä, mutta teknologisten ratkaisujen toimivuus ja käytettävyys on rajattu pois osallistumisen tutkimisesta. Online-ympäristössä toimittaessa myös tekijänoikeudet ovat keskeisessä roolissa, sillä oikeudenomistajien suhteet ja niiden hallinnointi (digital rights management) ovat kaikkea muuta kuin selkeitä. Tekijänoikeuksia ei kuitenkaan tässä työssä käsitellä. Myös resursointi on online-tapahtumissa usein keskeisessä asemassa, sillä vakiintuneita rahoitus- ja teknisiä ratkaisumalleja ei ole, mutta resursointikin on teknologian osalta rajattu pois, vaikka teknologisilla ratkaisuilla on usein käytettävyyden kannalta merkittävä vaikutus yleisönkin kokemuksiin.

4 MENETELMÄT

Opinnäytetyössäni olen käyttänyt tiedonkeruumenetelmänä teemahaastatteluja, jotka muodostavat pohjan kolmelle esimerkkitapahtumalle. Olen haastatellut yhtä tai kahta tapahtumaan liittyvää asiantuntijaa. Esitteleviin osuuksiin olen etsinyt tietoa tapahtumien lehdistötiedotteista, internetsivuilta ja projektiraporteista.

Toimin itse Capturing the Moving Mind LIVE -tapahtuman tuottajana. re:mote Auckland -tapahtumassa kehitin konseptia yhdessä Adam Hyden kanssa. Osallistuin myös Ääniradio-tapahtuman tiedotustyöhön. Esimerkkitapahtumien analysoinnissa käytän siten myös omaa ammatillista osaamistani kulttuurituotannon alueella, sekä omia kokemuksiani ja havaintojani tapahtumista. Capturing the Moving Mind LIVE -tapahtumaa havainnollistavana käytän myös kuvailevia lainauksiani omasta päiväkirjastani matkan varrelta.

Haastattelin asiantuntijoita henkilökohtaisesti tai sähköpostitse riippuen henkilön fyysisestä olinpaikasta. Pääasiassa Suomessa olevia henkilöitä olen haastatellut henkilökohtaisesti nauhoittamalla haastattelun äänitiedostoksi ja purkamalla sen kirjalliseksi, jolloin haastatteluista muodostui viidestä kahdeksaan sivua haastateltavaa kohden.

Yhden nauhoitetuista haastatteluista tein englanniksi ja toisen suomen kielellä. Ensimmäinen kesti kaksi tuntia ja toinen tunnin. Kahta henkilöä haastattelin sähköpostin välityksellä, joista työlle merkittävemmän henkilön vastauksia pyysin tarkentamaan kolmesti saadakseni tarkennettuja vastauksia vaikeaselkoisimpiin aiheisiin. Kaikkia haastatteluja täydensin kohderyhmiin tarkennetuilla kysymyksillä.

Olen kääntänyt kaikki englanninkieliset haastattelut suomen kielelle itse. Tutkielmassa olen selvittänyt vaikeaselkoisia termejä sekä haastateltavien että sanakirjojen avulla. Pyrin selittämään vaikeaselkoisia sanoja suomeksi, mutta olen myös pitänyt englanninkielisiä termejä tekstissä mukana, koska joillakin sanoilla on eri kielillä moniselitteisempiä merkityksiä.

Suomen- ja englanninkielisten haastattelujen pohjaksi käytin teemarunkoa, jonka sisältö oli kaikille kutakuinkin sama. (LIITE 1). Keskustelu rönsyili suullisissa haastatteluissa melko paljon, ja molemmat haastateltavat painottivat tämän opinnäytetyön tärkeyttä juuri siksi, että alan toimintatavat ja tuotanto kehittyisivät jäsentyneempään suuntaan. Rönsyilevissä keskusteluissa tuli kuitenkin esille myös työn kannalta sellaisia merkittäviä asioita, joita en ollut tullut ajatelleeksi, sillä itse olen toiminut alalla vasta parisen vuotta.

Haastateltavat suostuivat haastateltavikseni hyvin mielellään. Osallisuuteni kaikissa esimerkkitapahtumissa on osaltaan varmasti vaikuttanut haastateltavien motivaatioon haastattelun antamisessa. Uskon, että haastateltavat olisivat antaneet toisaalta harkittuja vastauksia, mutta toisaalta mahdollisesti myös olisivat rajanneet pois sellaisia osia, joista eivät ole täysin varmoja, jos emme olisi entuudestaan tunteneet toisiamme. Suullisissa haastatteluissa lähetin haastattelujen aihiot tai teeman etukäteen, mutta en kysymyksiä. Sähköpostihaastattelujen kysymykset lähetin luonnollisesti etukäteen. Kaikki haastattelut tehtiin loka- ja marraskuun 2005 aikana.

Usein erityisesti mediataidealan kirjallisuus pohjautuu tapausten esittelyyn, joiden pohjalta muotoutuu uusia käytäntöjä. Tapaustutkimus menetelmänä perustelee siten valintaani: On tutkittava tapauksia luodakseen käytäntöjä.

Seuraavassa esitellään haastateltavien asiantuntijuus:

Adam Hyde oli re:mote Auckland -tapahtuman vastaava tuottaja. Capturing the Moving Mind LIVE -hankkeen tekninen vastaava. Toimi ulkopuolisena konsulttina Ääniradio -tapahtumalle. Streaming-sovellusten kehittämisen pioneeri maailmassa. Toiminut konsulttina ja open source -kulttuurin kehittäjänä it- ja viestintäyrityksissä ja käyttänyt osaamistaan taiteellisessa työskentelyssä lähinnä radiotaajuuksia taiteellisesti tutkivissa ääniteoksissa.

- haastattelun ajankohta oli 21.10.–14.11.2005. Haastattelua täydennettiin neljä kertaa.
- haastattelu tehtiin englannin kielellä sähköpostitse. Aineistoa on yhteensä 9 sivua.

Zita Joyce oli re:mote Auckland -tapahtuman tuottaja. Työstää väitöskirjaansa Aucklandin yliopiston Film, Television and Media Studies -osastolla ja keskittyy tutkimuksessaan erityisesti radioteknologioiden taiteelliseen käyttöön.

- haastattelun ajankohta oli 7.–15.11.2005. Haastattelua täydennettiin kerran.
- haastattelu tehtiin englannin kielellä sähköpostitse. Aineistoa on yhteensä 8 sivua.

Media- ja äänitaiteilija Sophea Lerner oli Ääniradio ja Particle/Wave -tapahtumien vastaava tuottaja ja taiteellinen johtaja. Toimi Capturing the Moving Mind LIVE -tapahtuman sisältövastaavana. Lerner toimii lehtorina Sibelius-akatemian Center for Music and Technologyssa.

- haastattelun ajankohta 21.10. Haastattelua täydennettiin sähköpostitse 17.11.2005
- haastattelu tehtiin englannin kielellä suullisesti ja se kesti kaksi tuntia
- haastattelu nauhoitettiin äänitiedostoksi ja purettiin kirjalliseen muotoon
- litterointi 9 sivua.

Minna Tarkka oli Capturing the Moving Mind LIVE -tapahtuman vastaava tuottaja. Toimii m-cult Uuden mediakulttuurin keskuksen johtajana Helsingissä. Hän on vastaanut usean uuden median tapahtuman ja palvelun tuotannosta sekä toiminut professorina TaiKin Medialaboratoriossa.

- haastattelu tehtiin suullisesti suomen kielellä 31.10.2005 ja sitä täydennettiin 19.11.2005
- haastattelu kesti tunnin ja se nauhoitettiin äänitiedostoksi
- äänitiedosto purettiin kirjalliseen muotoon, tuloksena viisi sivua tekstiä, jota tarkennettiin kirjallisesti.

5 OSALLISTUMISEN UUDET MUODOT

Ääniradio, re:mote Auckland ja Capturing the Moving Mind LIVE ovat vuoden 2005 aikana järjestettyjä taidetapahtumia. Ääniradion keskeisenä tavoitteena oli kokeilla osallistumisen eri keinoja radioon liittyvässä tapahtumassa. re:mote Aucklandin tavoitteena oli kokeilla, miten asiantuntijatapahtuma voidaan tuoda digitaalisen median keinoin maantieteellisesti eristyneeseen paikkaan. Transsiperian ajatuksena oli kokeilla kollektiivisen matkakertomuksen luomista mobiiliteknologian avulla liikkuvasta tapahtumasta.

Tämä luku on jaettu kahteen osaan. Luvussa 5.1, 5.2 ja 5.3 kerrotaan tarkemmin esimerkkitapahtumien syntymisestä, konseptin rakentumisesta ja tapahtumista prosessina. Tapahtumaprosessien kuvaukset toimivat alustuksena osallistumisen ja kohderyhmien vertailulle luvussa 5.4. Luvussa 5.5 esimerkkitapahtumien vertailu vedetään yhteen.

Luku perustuu asiantuntijahaastatteluihin. Olen haastatellut tapahtumien vastaavia tuottajia ja tuottajia Sophea Lernerää, Adam Hydea, Zita Joycea ja Minna Tarkkaa.

5.1 Case: Ääniradio – Mitä kuuluu? Kuuluu hyvää!

Tähän esimerkkitapahtumaan on haastateltu englanniksi Sophea Lernerää, joka toimi tapahtuman vastaavana tuottajana ja taiteellisena johtajana.

5.1.1 Tapahtuman kuvaus

Ääniradio oli paikallisradioprojekti, jonka tehtävänä oli edistää taiteellista ja kokeellista radiotuotantoa ja tuoda uusia näkökulmia radiotyöhön. Tapahtuma järjestettiin 10.–

20.4.2005 Sibelius-Akatemiassa, Kiasmassa, kahvila mbarissa ja kaupunkitilassa Helsingin keskustassa.

Tapahtumaan liittyi useita alatapahtumia, joista keskeisin oli Particle/Wave -workshop 14.–18.4.2005. Workshop toi yhteen yli 20 kansainvälistä radiotuottajaa ja mediana radiota käyttävää taiteilijaa. Ääniradio toimi workshopeissa käytyjen pohdintojen testialustana ja fyysisenä olomuotona.

Yksipäiväinen *Street Radio* -tapahtuma 16.4.2005 jalkautti radiotyön fyysisesti katukuvaan ja kahviloihin. Tapahtumassa osallistujat ottivat oman radiovastaanottimensa kaupungille mukaan ja kuuntelivat Helsingin keskustan alueelle piilotettuja radiolähetystyksiä, joita samassa katukuvassa tekivät Ääniradion toimittajat. (Kuva 1.)



Kuva 1. Street Radio jalkautti radiotyön kaupunkikuvaan (Lerner 2.11.2005, sähköpostiviestin liite.)

Mediataiteilija August Blackin kehittämä liveinä radio-ohjelmien miksaamisen mahdollistava User Radio Hour oli toiminnassa joka päivä ajalla 10.–17.4.2005. Siihen saattoi osallistua internetissä vaikka kotikoneelta, mutta myös mbariin sijoitetulta yleisöpääätteeltä.

5.1.2 Tapahtuma prosessina

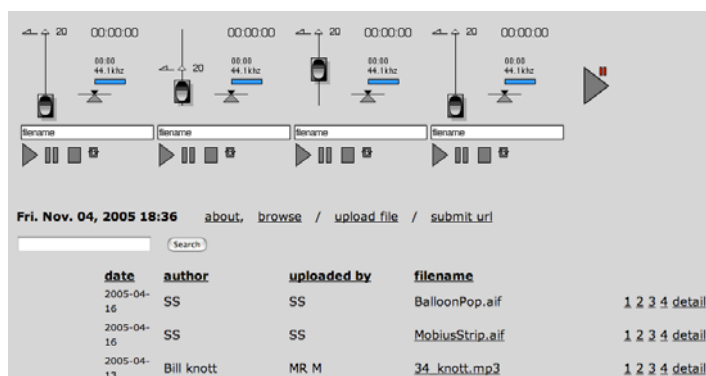
Particle/Wave lähti australialaisen ääni- ja radiotaiteilija Sophea Lernerin ideasta. Radio on mediana muuttunut voimakkaasti kaupalliseksi, ja Lernerin mielestä asialle oli tehtävä jotain. Ratkaisuksi Lerner kehitti tapahtumakonseptin, joka toimisi tapahtumana, sisältäisi väliaikaisen radioaseman ja jonka tekemiseen yleisö voisi osallistua. Hän halusi myös jatkaa kokeellisten ja vuorovaikutteisten radioon liittyvien tapahtumien tekemistä. Hän on järjestänyt Helsingin ISEA2004-tapahtumaan kuuluneet

Where Are We Eating? ja *Grilliradio* -tapahtumat. Vuoden 2004 Pikseliähkyssä hän järjesti *Signal Process* -workshopin.

Lernerin tausta on performanssi- ja tanssitaiteessa, jonka kontekstissa hän on nähnyt paljon fyysisen vuorovaikutuksen ja osallistumisen sisältäviä teoksia. Teokset ovat hänen mielestään olleet kuitenkin usein tylsiä, koska niistä on puuttunut todellisen läsnäolemisen tunne, *agency*. Tästä lähtökohdasta hän on ryhtynyt luomaan Ääniradio-tapahtumaa.

Syksyllä 2004 Lerner esitti idean elektronisen taiteen ja subkulttuurin festivaali Pikseliähkylle, jota oltiin järjestämässä Helsinkiin huhtikuussa 2005. Pikseliähky otti tapahtuman ja siihen liittyvän Ääniradion ohjelmistoonsa. Lerner lähetti yleisen kutsun uuden median ja kokeellisen radiotaiteen keskustelukanaville internetissä ja sai mielestään erinomaisen vastaanoton. Äänitaiteilija Jodi Rose ja radiotuottaja Kate Sieper rahoittivat itsensä Australiasta ja tulivat tuottamaan tapahtumaa Lernerin avuksi. Particle/Wave syntyi siten asiasta kiinnostuneiden oma-aloitteisena yhteistyönä.

Sengupta määrittelee mediataiteen verkostoituneeksi taiteeksi (2004, 2-3.). Ääniradion konseptissa kyse oli sekä verkostoituneesta tapahtumatuotannosta että sisällöntuotannosta. Etenkin Street Radio ja päivittäinen User Radio Hour (Kuva 2.) otettiin mukaan ohjelmistoon nimenomaan siksi, että tavalliset ihmiset ja se kansainvälinen ryhmä, joka omasta kiinnostuksestaan tapahtumaa tekemään oli saapunut, voisivat kohdata ja vaihtaa käyttäjäkokemuksiaan.



Kuva 2. User Radio oli työkalu, jonka avulla käyttäjä voi livemiksata meneillään olevaa radio-ohjelmaa internetissä. (Lerner 2.11.2005, sähköpostiviestin liite.)

Yhteinen tuotantotyö, eli kollektiivinen tuotantotapa ja prosessiin keskittyminen, on Trebor Scholtzin (2004, 97) mielestä alan toimintakulttuurille ominaista. Toimintaan liittyy keskeisiä sosiaalisia arvoja, kuten luottamus ja arvomaailman jakaminen. Sosiaalisessa kontekstissa Ääniradio pyrki tietoisesti rakentamaan ympäristöä, jossa yhteistyö toimisi parhaalla mahdollisella tavalla. Lerner sanookin, että ”mukana olleilla toimijoilla oli tarve vihdoinkin tavata ja vaihtaa mielipiteitä, suunnitella yhteistyötä ja yhdessä kokeilla radion tekemisen metodeja ja pohtia miten kokeilut saavuttaisivat yleisöä.” Onnistumista pohtiessaan Lerner toivoi, että suhteesta tuli kahdensuuntainen.

Ääniradion ohjelmatuotanto oli tarkoitettu vapaaseen käyttöön ja kanavalla soitettiin ja tehtiin ainoastaan tekijänoikeuksista vapaata musiikkia. Tapahtuma tuotettiin Sibelius-Akatemian projektina ilman varsinaista rahallista tukea, mutta Sibelius-Akatemia loi puitteet radiostudiolle ja tekniselle toiminnalle. Tapahtumaa tekemään ja siihen osallistumaan saapui kansainvälinen joukko radiotaiteilijoita ja asiasta kiinnostuneita, jotka rahoittivat itse osallistumisensa. Pikseliähky tuki tapahtumaa matkatukien ja majoituskisien muodossa. Sibelius Akatemia ja Kiasma antoivat tilojaan tapahtuman käyttöön.

Tapahtuman kevyt taloudellinen rakenne ja tukijoiden roolit kertovat osaltaan kulttuurista, jossa taide, teknologia ja tutkimus hyödyttävät toisiaan sosiaalisessa kontekstissa (Tarkka & Mäkelä 2002, 20–21). Ääniradio toimi sosiaalisten kohtaamisien alustana tavoitteenaan osallistumisen eri muotojen toimivuuden kokeileminen tapahtumaympäristössä.

Hintikan, Salmisen ja Tarkan (2005, 20) mukaan mediatuotantoon on liittynyt alusta saakka ”media-aktivismi” eli halu vaikuttaa yhteiskunnallisiin asioihin taiteen kautta. Ääniradion taustalla oli voimakas halu vaikuttaa nimenomaan ruohonjuuritasolla ja alhaalta ylöspäin.

Lerner on ollut jo vuosia huolissaan radion asemasta kansalaisaktiivisena mediana, jota se kuitenkin voimakkaasti on ollut aikaisemmin. Yleisradiotoiminta on muuttunut kaupallisempaan suuntaan, jolloin sen seurauksena kokeellinen radiotoiminta kanavilla on supistunut voimakkaasti. Lerner mainitsee rahoitusvaikeuksissa olevan ainakin Radio Francen, Australian Broadcasting Corporationin, BBC Worldin ja Suomen Yleisradion, ja näkee omassa radiotapahtumassaan paljon yhtäläisyyksiä BBC:n vuorovaikutteisen

ohjelmatarjonnan kanssa. Rahoitushuolia perustellaan katsojaluvuilla, vaikka Lernerin mukaan alalla näkyy ennemminkin voimakas kokeellisen ja luovan radiotoiminnan suunta, etenkin internet-mediassa. Esimerkkinä hän mainitsee *net radio* New Yorkin Free 103,9 FM:n¹⁴, joka toimii radioasemana ja samalla yhdistää taidemuotoja nimeltään *Transmission Arts*.

Kuten useiden muidenkin mediataidekonseptien kohdalla, Ääniradion konseptin kehittäjä jatketaan. Tapahtumasta suunnitellaan säännöllisesti toimivaa kokeellista radiotapahtumaa – säännöllistä lähinnä yleisöpohjan saavuttamiseksi. Ääniradio herätti Lernerin mukaan useita *spin-off* -projekteja ja se oli prosessina ”very nourishing for everyone involved”. Lerner vastaa haasteeseen avaamalla hybridiradiotoiminnan ympärille kehkeytyneen kansainvälisen yhteisön online-kanavaksi ”omistuksen (ownership), energioiden ja resurssien jakokanavaa” osoitteeseen hybridradios.org.

5.2 Case: re:mote Auckland

Tähän esimerkkitapahtumaan on haastateltu Adam Hydea ja Zita Joycea. Hyde on työskennellyt digitaalisen median alalla kymmenkunta vuotta toimien taiteilijana, tuottajana ja kaupallisen uusmedian alueella. Hän oli re:mote -tapahtuman konseptin kehittäjä ja tapahtuman vastaava tuottaja. Joyce työittää Aucklandin yliopistossa väitöskirjaansa, jossa hän keskittyy radioteknologioiden taiteelliseen käyttöön. Hän toimi tapahtuman tuottajana.

¹⁴ Ks. www.free103,9.org

5.2.1 Tapahtuman kuvaus

Eristyneisyyttä uuden median maailmassa käsittelevä tapahtuma re:mote Auckland järjestettiin Adam Hyden toimesta kotimaassaan Uudessa-Seelannissa maaliskuussa 2005. Tapahtumakonseptin idea perustuu Hyden haluun saada maantieteellisesti eristyksissä olevien alueiden uuden median toimijat mukaan kansainväliseen keskusteluun. Osallistumismahdollisuuksien tarjoamisessa Hyde hyödynsi digitaalista mediaa¹⁵ tuomalla tapahtuman esiintyjät paikallisen yleisön ulottuville internetin välityksellä.

re:mote oli kokeellinen konferenssitapahtuma, jossa kokeiltiin lukuisia teknologioita etäosallistumisen mahdollistamiseksi. Tapahtuma tehtiin Uudessa-Seelannissa paikalliselle yleisölle, joka tyypillisen konferenssin tapaan istui auditoriossa kuuntelemassa esityksiä. (Kuva 3.)

¹⁵ Tapahtuman välittämiseen käytettiin digitaalista mediaa, joka tarkoittaa lataamalla käyttöön otettua *dataa* tai mediavirta, joka julkaistaan reaaliaikaisesti (live), lähes reaaliaikaisesti (simulated live) ja halutessa lataamalla (on-demand). (Rayburn & Hoch 2005, 29.)



Kuva 3. Onsite-yleisö katseli ja kuunteli remote-puhujaa screenilla moderaattorin toimiessa vuorovaikutuksen välittäjänä. (re:mote Aucland.)

Yksipäiväisessä tapahtumassa esiteltiin paikallisten ja ulkomaisten toimijoiden työtä. Ohjelmassa oli myös musiikkiesityksiä. Osa ohjelmasta tapahtui paikan päällä ja osa välitettiin internetin kautta reaaliajassa. Tapahtuman päävieras oli performanssitaiteilija ja radioteoreetikko Tetsuo Kogawa, joka itse rahoitti matkansa Japanista osallistuakseen festivaaliin puhujana.

5.2.2 Tapahtuma prosessina

Maailmassa vallitsee Hyden mukaan tilanne, jossa monessa maassa internet on hyvin yleisesti kansalaisten ulottuvilla, mutta sitä ei hyödynnetä uuden mediakulttuurin alueella riittävästi. Uuden-Seelannin mediataideyhteisö on melko tiivis, mutta se on erityyksissä maantieteellisen sijaintinsa vuoksi. Hyde sanoo, että ”fyysinen etäisyys on mahdollista kuroa umpeen etäosallistumisen mahdollistavan konferenssiteknologian avulla ja sitä kautta ruokkia paikallista yhteisöä kansainvälisillä vaikutteilla”. Hyde toivoi keskustelun herättävän ideoita myös Uudesta-Seelannista ulospäin.

Hyden mukaan uuden median keskustelua käydään fyysisesti lähinnä Euroopassa ja Yhdysvalloissa, missä useat kansainväliset tapahtumat myös järjestetään. Muiden maanosien toimijat jäävät usein keskustelusta sivuun, jolleivät pääse fyysisesti osallistumaan tapahtumiin, vaikka digitaalisen kulttuurin ja mobiiliteknologian tulisi nimenomaan edistää liikkuvuutta ja demokratiaa.

Joycen mielestä tapahtuma oli tärkeä myös maan sisällä, sillä pitkässä ja kahteen saareen jakautuneessa maassa välimatkat ovat pitkiä. Puhujia saapui kaukaakin, mutta tapahtumassa ei esiintynyt internetin välityksellä kuitenkaan fyysisesti maassa olleita henkilöitä.

Maantieteellisesti eristyneiden alueen ominaispiirteenä on myös usein taloudellinen eristyneisyys ja resurssipula. Kansainvälisillä festivaaleilla ei myöskään usein ole mahdollisuutta kutsua osallistujia kovin kaukaa matka- ja majoituskustannusten noustessa korkeiksi. Hyde halusi re:moten avulla osoittaa, ettei fyysinen paikalla oleminen ole aina välttämätöntä, ja että suhteellisen edullinen ja helppokäyttöinen teknologia mahdollistaa reaaliaikaisen yhteyden sekä kuvan että äänen muodossa maailman toisella puolella oleviin esiintyjiin. re:mote oli hyvä esimerkki tapahtumasta, jossa Arnsin (2004) kuvailema ihmisen ja ihmisen välinen suhde muodostetaan mediumin avustuksella.

Hyden mukaan re:mote ei ollut osallistuva tapahtuma. Sen strategiana oli käyttää sellaista teknologiaa, joka mahdollistaisi kansainvälisen symposiumin tekemisen ilman raskasta rahoitusrakennetta. Festivaali rahoitettiin työryhmän omien resurssien avulla ja vertaisryhmän antaman tuen muodossa. Tapahtumalla ei ollut budjettia. Hyde sanookin, ”että kaikkein tärkeintä oli, että minulla on hyvä verkosto sellaisia ystäviä, jotka toimivat alalla ja joita voin pyytää tapahtumaan esiintymään ilman korvausta”.

Joyce sanoo re:moten parissa työskentelyn muistuttaneen ”old style community hall event” -tyyppistä toimintaa. Huuskosen (2005, 41) esille tuoma ajatus kyläyhteisöstä tukee re:moten ajatusta tapahtuman järjestämisestä ruohonjuuritasolla. Joyce sanookin, että hän nautti tapahtuman tekemisestä juuri siksi, että sillä ei ollut ulkoisia paineita esimerkiksi rahoittajien taholta, joten työryhmän kesken vallitsi tekemisen into niillä resursseilla, jotka olivat käytettävissä. ”Pääasia oli työtehtävien ja oman taakan jakaminen, reilu ja rehellinen toiminta koko prosessin aikana, ja vapaa ideointi.”

Scholtzinkin (2004, 97) painottama kollektiivisen työskentelyn muoto tuli esille re:mote-tapahtumassa. Erityinen osallistumisen muoto oli Joycen mielestä nimenomaan se, että kaikki halukkaat saivat osallistua prosessiin henkilökohtaisella panoksellaan. Joyce painottaa, että ”ihmiset haluavat olla avuksi ja myös tuntea olevansa osallisia ta-

pahtuman järjestämisessä. On tärkeää, että tapahtuma tehdään ilman että ihmiset tuntevat tulleen hyväksikäytetyiksi”.

re:mote Auckland oli jatkuvaksi tarkoitettun tapahtumasarjan ensimmäinen kokeilu. Konseptin kehittämistä jatkettiin ja Hyde järjesti seuraavan re:mote-tapahtuman Reginan kaupungissa sijaitsevan nykyaikaisen taiteen keskus Neutralgroundissa¹⁶ Kanadassa toukokuussa 2005, missä Aucklandin tapahtumassa tallennettuja esityksiä otettiin ohjelmaan mukaan. Joitakin Aucklandin tapahtumassa paikan päällä esiintyneitä puhujia pyydettiin esiintymään internetin välityksellä re:mote Reginassa. Näin osallistumisen roolit käännettiin pääläelleen.

re:mote kutsui itseään Uuden-Seelannin ensimmäiseksi uuden median tapahtumaksi. Tapahtuma innoittikin alan toimijoita. Hyden mukaan vuoden 2006 kesällä Uudessa-Seelannissa järjestettävä SCANTZ Solar Circuit -tapahtuma haluaa liittää ohjelmaansa etäosallistumisen mahdollisuuden (remote component). Joycen mukaan etenkin Kogawan tapahtuman jälkeisenä päivänä pitämä radiolähettimien rakentamiseen liittyvä työpaja innoitti Uuden-Seelannin ADA-yhteisöä (Aoteroa Digital Artists) oman tapahtumansa järjestämisessä.

5.3 Case: Capturing the Moving Mind LIVE

Tähän esimerkkitapahtumaan on haastateltu Minna Tarkkaa, joka toimi m-cultin johtajan asemassa tapahtuman vastaavana tuottajana. Tutkimusaineistona käytän myös omia kokemuksiani ja päiväkirjamerkintöjäni matkan varrelta, sillä toimin tapahtuman tuot-

¹⁶ Ks. www.neutralground.sk.ca/

tajana. Käytän apuna myös keskusteluja matkalle osallistuneen työryhmän kanssa, johon minun lisäksi kuului Adam Hyde ja Sophea Lerner.

5.3.1 Tapahtuman kuvaus

Capturing the Moving Mind LIVE oli projekti Trans-Siperian junareitillä syyskuussa 2005. Hanke oli osa Capturing the Moving Mind -konferenssia, joka käsitteli nimensä mukaisesti hallitsemista, valtaa, liikettä, liikkuvuutta, rajojen ylittämistä ja jatkuvuutta alaotsikolla Management and Movement in the Age of Permanently temporary War. Capturing the Moving Mind LIVE -hankkeesta käytetään tässäkin luvussa lyhyempää nimeä *Transsiperia* sen työnimen mukaisesti.

Capturing the Moving Mind -konferenssin idea perustuu Helsingin kauppakorkeakoulun tutkijan Akseli Virtasen väitöskirjan aiheeseen organisoinnista ilman merkitystä, syytä ja tehtävää, ja Chydenius-Instituutin tutkimusjohtajan Jussi Vähämäen ideaan. Konferenssi toimi testialustana Akselin työlle. Hankkeen yhteistyökumppaneina oli Nykyaiteen museo Kiasma ja kansainvälinen verkkolehti Ephemera¹⁷.

Tapahtuma toteutettiin osana m-cultin laajempaa liikkuvien tapahtumien tuotantokokonaisuuksia ja toimi *mobiili tapahtuma* -kehitysteeman ensimmäisenä kokeiluna. Kiinnostus liikkuviin tapahtumiin taustoittuu m-cultin vuonna 2004 järjestämään itämeren alueella liikkuvaan ISEA2004-tapahtumaan. Mobiilitapahtumiin kohdistuvaa kiinnostusta tapahtuman vastaava tuottaja Minna Tarkka on nähnyt jo jonkin aikaa, ja hän selittää ilmiötä laajemmin yleisenä kaupunkitilaan ja globaaliin tilaan liittyvänä

¹⁷ Ks. www.ephemeraweb.org

”mobilitietin lisääntymisenä, jossa kudotaan yhteen eri liikennevälineiden ja eri tietoliikennevälineiden mahdollisuuksia”.

Capturing the Moving Mind -konferenssin reitti alkoi Helsingistä 7.9.2005 ja päättyi Pekingiin 21.9.2005. Välissä oli kolme junamatkaa, joista viimeinen kesti yli neljä vuorokautta. Matkan varrella pysähdyksiä oli Venäjällä, Mongoliassa, Kiinassa. Matkakilometrejä kertyi yli 9000, joiden varrella ylitettiin seitsemän aikavyöhykettä.

5.3.2 Tapahtuma prosessina

Tarkan surffaillessa netissä maaliskuussa 2005 hän havaitsi Capturing the Moving Mind -konferenssin *Call for proposalsin*, joka kuitenkin oli jo umpeutunut. Siitä huolimatta Tarkka vaikuttuneena ehdotti yhteistyötä tapahtumaorganisaatiolle, sekä hanketta esittäväksi taideprojektina konferenssin yhteydessä, ja sai positiivisen vastaanoton. Tarkka sanoo kiinnostuneensa tapahtumaan valituista osallistujista ja teemoista. Hän tarjosi hankkeen toteutusta työryhmälle ajatuksena, ”että joitakin ihmisiä arvaan tämän kiinnostavan ja hullaannuttavan samassa määrin”.

Tarkan mielestä mobiilien tapahtumien kokeileminen on kovin ajankohtaista ja tapahtumatuotannon kentällä tehtävää riittää runsaasti, sillä tapahtumat ovat usein sidottuja paikkaan.

Tarkka painottaa, että mobiili media on entistä enemmän käyttäjien käsillä helposti mukana kannettavan välineistön yleistymisen myötä: ”Nimenomaan mobiileihin tapahtumiin liittyvä, usein maantieteellinen etäisyys – siitä lähtee liikkeelle uusia ideoita siitä, mitä tapahtumat voisivat olla.” Tarkka tuo esiin ristiriidan, jossa ”ihmiset liikkuvat eri välineillä myös entistä enemmän siitä huolimatta, että välineet voisivat auttaa meitä olemaan liikkumatta”.

Transsiperian keskeisenä tavoitteena oli konferenssin yhteydessä toteutettujen tutkimusprojektien ja taiteellisten hankkeiden yhteensulauttaminen erilaisiksi tarinoiksi junamatkan varrelta. Haasteellinen tavoite saavutettaisiin 50 konferenssiosallistujan voimin dokumentoimalla matkaa *mahdollisimman reaaliaikaisesti* (almost live), kollektiivisesti ja vapaasti, kuratoiden tapahtuma *lennossa* (on-the-fly).

Dokumentoinnin lopputuloksena oli tavoitteena syntyä kollektiivinen, yhteistyössä tuotettu dokumentaatio, joka kuvaisi matkaa mahdollisimman hyvin prosessina ja näyttäisi matkan visuaalisena- ja äänimaisemana, osallistujien näkökulmasta ja osallistujien näköisenä. Tarkan mielestä kyseessä oli osittain myös hyvin perinteinen ”vanhan median lajityyppi” – matkakertomus – mutta yhden matkustajan sijaan liikkuvan kollektiivin näkökulmasta toteutettuna.

Yhteensulautuma välitettiin hanketta varten kehitetyn Mobicast-nimisen teknisen alustan (platform) ja GPRS-yhteyden avulla videona, audiona ja teksteinä internetiin, josta tapahtumaa oli mahdollista seurata reaaliaikaisena ja arkistoituna.

Adam Hyden ja Luka Princicin hanketta varten luoma testiversio Mobicast-käyttöliittymästä on tehty sellaisen ajatuksen pohjalta, että sovellusta voitaisiin käyttää kulttuuritapahtumien nettiversioissa tai paikan päälle tuotuna kokemisen laajennuksina. Hyden mielestä sovellus mahdollistaa kollaboratiivisen taiteen tekemisen fyysisesti eri paikoista ja sitä voitaisiin käyttää myös verkko-opetuksen työvälineenä.

Suurimmalta osin tapahtuman toteutusvaiheessa stream, eli mediavirta, ei kuitenkaan täysin toiminut, ja äänitiedostot olivat epäkunnossa niin, ettei esimerkiksi puheesta saanut selvää. Sovellus kuitenkin arkistoi kaiken sivuille lähetetyn median. Tapahtumaa online-yleisön asemassa seurannut Tarkkakin kertoi ”lohduttautuneensa” tutkimalla arkistoa kun striimi ei toiminut.

Kuten Herkmankin (2001, 9-21) kuvailee mediakulttuurin murroksen välitilaa, Transsiperian lopputuloksena syntyi jotain, joka yhdistää vanhan median lajityypin uuteen mediaan. Yhteisen sisällöntuotannon tuloksena syntyi Gallowayn ja Rabinovicin tapaan (Arns 2004, 2–6) yhteistyössä toteutettu teos, jossa sisältöä tuotettiin useista eri kohteista, eri laitteilla ja eri ihmisten toimesta, mutta joka kuitenkin teoksena pyrkii näyttäytymään yhtenä. (Kuva 4.)



Kuva 4. Kamerakännyköillä tallennetut kuvat, videot, äänet ja tekstit jäsenyivät kollektiivisessa dokumentoinnissa ohjelmasarjoiksi online-yleisön nähtäville. (Norro.)

Scholtz (2004, 97) painottaa teknologiaan pitkälle perustuvassa taiteen tuotannossa kollektiivisuutta ja väliaikaisuutta. Transsiperia-hankkeessa yhteistyön ulottuvuus kehittyi Tarkan mielestä yhdeksi hankkeen kiinnostavimmaksi asiaksi. Yhteistyön ytimessä oli Tarkan mukaan ajatus kollektiivisesta taidetuotannosta, jossa ”kaikki se, mitä ihmisten välillä tapahtui matkan aikana, oli osa sekä tuotantoa että sisältöä”.

Transsiperia-tapahtumassa oli voimakas media-aktivistinen yhteys. Tapahtuman lehdistötiedote kysyi jo otsikossa: ”Mitä yhteistä on terrorismin vastaisella sodalla, taloustieteellä ja mediataiteella?” Alaotsikko paljasti yllättävän yhdistelmän: ”Tutkijat, aktivistit ja mediataiteilijat kohtaavat Trans-Siperian junassa.” Tarkan mielestä yhdistelmä avasi myös kohderyhmien kannalta ”uusia yhteyksiä filosofi- ja media-aktivistien ja mediataideporukoiden välille”.

Transsiperia-hankkeen monet eri osa-alueet jatkoivat matkaansa itsenäisesti ja yhdessä. Kun konferenssi oli ohi, osallistujat hajaantuivat omille teilleen muihin majapaikkoihin, takaisin kotiin Australiaan, Yhdysvaltoihin, Aasiaan ja Eurooppaan. Työryhmä palasi Suomeen ja aloitti samalla jälkituotantoprosessin, johon kuuluu installaatioversion koaminen ARS06-näyttelyä varten keväälle 2006.

Jälkituotantoon kuuluu kattavan tapahtuma-arkiston ja dokumentin tekeminen, jota varten hankitulle ulkoiselle kovalevyllä on alettu konferenssiosallistujien keskuudesta matkana aikana kuvattuja digitaalisia tallenteita – satoja tunteja videokuvaa, tuhansia valokuvia ja kymmeniä tunteja nauhoituksia. Osallistujien kirjoittamat tieteelliset artikkelit ja lehtijutut muodostavat satoja sivuja ajatuksia ja teoretisointia matkan tarkoituksesta, reitistä ja kokemuksista.

Konferenssin osallistujille avattiin sähköpostilista, joka on yksi matkan aikana muodostuneen yhteisön ilmenemismuotojen mahdollisuuksista. Ajoittain kriittiseenkin keskusteluun on osallistunut reilusti yli puolet matkalla olleista. Mobicastingia suunnitellaan käytettäväksi muissakin m-cultin hankkeissa ja arkiston loppuunsaattaminen kokaa yhteen matkan osallistujien kokemukset.

5.4 Yleisöistä osallisiin

Tässä luvussa vertailen tapahtumia kahdesta näkökulmasta. Ensimmäiseksi vertailen tapahtumiin osallistumisen määriä, tapoja, motiiveja ja rajoituksia. Sen jälkeen tuon esille kohderyhmien rooleja ja vertailen niiden tärkeyttä tapahtumanjärjestäjille. Lopuksi tuon esille huomioita tuottajan asemasta verkkotapahtumista ja teen yhteenvedon osallistumisen osa-alueista.

Luku perustuu asiantuntijahaastatteluihin, mutta käytän apuna myös omia kokemuksiani ja päiväkirjamerkintöjäni toimiessani tuottajan asemassa Transsiperia-tapahtumassa. Muiden esimerkkitapahtumien kohdalla käytän myös omia kokemuksiani. Olin re:mote Aucklandin työryhmän jäsen ja suunnittelin tapahtumaa Hyden ja Joycen kanssa, mutta en fyysisesti itse osallistunut tapahtumaan paikallisesti. Ääniradion tuotannossa olin myös hieman mukana autellen tiedotusasioissa. Itse tapahtumassa olin yleisön asemassa.

5.4.1 Osallistumisen määriä

Osallistumisen määriä tapahtumista on kerätty vaihtelevasti. Ääniradio-tapahtumaan osallistuneista ei yleisesti ottaen kerätty tietoa, mutta radiokanava sai paljon palautetta, jossa ihmiset kertoivat olevansa kuulolla. Street Radioon osallistui kourallinen kaupunkilaisia, mutta eniten tapahtuman oman viitekehyksen yleisöä. Online-osallistumisen määristä ei saatu tietoa.

re:mote Auckland keräsi satakunta henkilöä paikan päälle. Puhujia ja esiintyjiä oli yhteensä 19, joista 7 välitettiin reaaliaikaisesti internetin välityksellä. Seitsemästä esityksestä kaksi oli musiikkiesityksiä, joista toinen tapahtui paikan päällä ja internetin väli-

tyksellä yhtä aikaa. Yksi esityksistä oli taltioitu aikaisemmin ja se näytettiin DVD:nä. Yksi esiintyjä matkusti paikan päälle maan ulkopuolelta, muutamia henkilöitä matkusti tapahtumaan toisista kaupungeista. Paikallisia esiintyjiä oli 5. Online-osallistujien määrästä ei ole saatu tietoja, mutta chat room -keskusteluun osallistui vain viisi henkilöä.

Transsiperia-tapahtumaan osallistui fyysisesti yhteensä noin 300 henkilöä. Varsinaisella junamatkalla matkusti kolmisenkymmentä henkeä Euroopasta, Aasiasta, Australiasta ja Yhdysvalloista. Muu yleisö koostui paikallisyleisöistä Helsingin avajaisseminaarissa ja Moskovan, Novosibirskin ja Pekingin konferensseissa. Tapahtuman nettisivuilla vieraili 11.9.–27.10.2005 välisenä aikana 2474 henkilöä.

5.4.2 Osallistumisen tapoja

Esimerkkitapahtumiin osallistuttiin täysin eri tavoin. Ääniradion ja re:mote yleisöt olivat pääasiassa onsite, mutta asiantuntijayleisö pääasiassa online. Transsiperiassa yleisö oli enimmäkseen online, vaikkakin keskiössä ollut asiantuntija ja -tekijäyleisö oli onsite.

Kaikkien tapahtumien yhtenä tavoitteena oli osallistumisen tapojen kehittäminen. Kuten Arns (2004) sanoo vuorovaikutteisista taideteoksista ja -tapahtumista, kyse oli kaikissa tapauksissa uusien laitteiden testaamisesta ja astumisesta ulos viestintälaitteiden kaupallisesta käytöstä: Transsiperiassa tehtiin vuorovaikutteista taideteosta uudella käyttöliittymällä, re:motessa taas testattiin lähinnä kaupallisia viestintävälineitä etäosallistumisen mahdollistamiseksi. Ääniradiossa käytettiin perinteistä mediumia mutta asutttiin kokeelliseen ympäristöön ja testattiin lähinnä vuorovaikutuksen mahdollisuuksia, mutta myös uusia ohjelmia.

Lerner uskoo voimakkaasti, että ihmiset ”etsivät kanavia (scan a dial) ja reagoivat jos jotain uutta tapahtuu”. Lernerin mielestä radio on interaktiivinen media, ja hyvä radio-tuotanto edellyttää vuorovaikutusta ja osallistumisen keinojen aktivointia. Osallistumisen päätavoitteina Lerner sanoo olleen yleisön saavuttaminen ja sellaisen tilan luominen, jossa yleisö tuntee olevansa tervetulleita osallistumaan.

Ääniradiossa yleisölle tarjottiin runsaasti erilaisia mukana olemisen muotoja. Tapahtumaan saattoi osallistua internetissä (online), FM-taajuudella (on air), sekä fyysisesti läsnä olemalla (onsite).

Studioon saattoi soittaa, lähettää sähköpostia ja lähettää tekstiviestejä. Studioon saattoi tulla esittämään omaa musiikkiaan. Street Radiossa tapahtumassa jo itse osallistuminen levitti radion tekemisen katukuvaan (on the streets). User Radio Hourin avulla yleisö pääsi miksaamaan radio-ohjelmista uudennlaisia. Sekä onsite- että online-yleisö saattoi toimia sekä kuuntelijana, osallistujana että ohjelmatuottajana.

re:mote Aucklandiin osallistuttiin paikallisesti (onsite) ja verkossa (online). Tapahtumatila oli satapaikkainen auditorio, jonka lattiatasossa olevalla lavalla oli pieni puhujanpöytä esiintyjä varten. Esityksissä käytettiin kahta suurta screenia, joista toiselle heijastettiin verkossa esiintyvien henkilöiden esitys videokuvana ja vaihtelevana esitysmateriaalina ja toisessa näkyi tapahtumaan liittyvä chat-keskustelu.

Tapahtumaan saattoi osallistua kuuntelemalla ja katselemalla esityksiä yleisön joukossa. Yleisöstä saattoi myös tehdä kysymyksiä online-esiintyjille esitysten aikana Hyden toimiessa moderaattorina.

Transsiperiassa onsite-osallistuminen tarkoitti kollektiivisen dokumentin tekemistä junamatkan varrelta. Dokumentaatiota vastaanottamassa oli radioaaltojen toisessa päässä online-yleisö, joka saattoi seurata matkan varrelta taltioitun materiaalin päivittymistä verkkoon. Suomessa oli mahdollisuus osallistua myös Kiasman aulaan sijoitetun nettikioskin kautta, jossa tapahtuman nettisivut näkyivät.

Streamin, eli mediavirran, saattoi avata ja sitä saattoi katsella. Katsojalla oli mahdollisuus klikata kuvasarjaa ja äänitiedostoa peräkkäin, jolloin hän saattoi muodostaa ruudulle ääntä ja kuvaa sisältävän kokonaisuuden. Ohjelmat sisälsivät äänettämiä videopätkiä, ääniä, kuvasarjoja, tekstejä ja tekstiviestejä. Ohjelmat oli nimetty paikkojen ja aiheiden mukaan, kuten ”Moskova”, ”Novo2Beijing” tai ”Station Movie”.

re:mote-tapahtumassa online-yleisölle tarjottiin muutamia osallistumisen mahdollisuuksia. Osallistujat saattoivat ladata kuunneltavakseen reaaliaikaisen audiovirran ja katsella

usein päivitettävää still-kuvista koostuvaa nettisivua. Osallistumalla chatiin he saattoivat kommentoida tilaisuuden kulkua vapaasti.

Online-osallistujat eivät päässeet kuitenkaan katselemaan liikkuvaa kuvaa tapahtumasta. Päätöstä Hyde selittää teknisten resurssien rajallisuudesta tapahtumapaikassa, sillä videokuva vaatii erityisen paljon niin sanottua kaistatilaa palvelimella, eikä taidekoulu suostunut järjestämään asiaa. Hyden mielestä online-osallistumisessa äänen kuuleminen on kuitenkin yleisesti ottaen tärkeämpää. Jos videokuvaa on saatavilla, kuvan laadulla ei Hyden mukaan ole juurikaan merkitystä, sillä läsnäolon tuntu voidaan välittää jo pelkän äänen avulla.

5.4.3 Osallistumisen motiiveja

Yleisöjä voi tutkia sen kautta, miten yleisön jäsenet mediaa käyttävät ja minkälaisessa vuorovaikutuksessa he ovat mediaan nähden. (Nightingale & Ross 2003, 2–8.) Kuten Hintikka, Salminen ja Tarkka (2005, 20) totesivat, osallistuminen on tutkimuskohteena hedelmällisempää.

Lerner painottaa, että ”jos taideteoksen tai tapahtuman haluaa tehdä vuorovaikutteiseksi, on saatava merkitys sille, mitä yleisö osallistumalla saavuttaa, muuten en usko, että vuorovaikutusta tulee tapahtumaan”. Hän sanoo, että vuorovaikutteisuutta kuvaava sana *interactivity* on *buzz word*, joka on täysin loppuun kulutettu sanana ja niin yleisesti käytössä ollut jo 1990-luvulla, että sillä voidaan tarkoittaa ”joskus jopa sähköpostin lähettämistä ja toisaalta myös sitä, että ihmisen jokainen liike tapahtuu vuorovaikutuksessa”.

Lernerin mukaan ihmiset ovat hyvin tietoisia siitä, miten erilaisissa yleisön rooleissa tulee käyttäytyä. Lerner painottaa, että osallistumiseen motivointi lähtee osallistumisen tilan rajaamisesta: ”Ihmisiä voi ainoastaan kutsua osallistumaan. Heille täytyy kertoa, että he saavat tiettyssä tilassa ja hetkessä toimia eri tavalla, kuin he ehkä normaalisti toimisivat.”

Lerner korostaa osallistumisen kokemuksessa myös *samanaikaisuutta*. Sitä syntyi Street Radio -tapahtumassa, kun FM-radiotuotanto tuotiin fyysiseen tilaan Helsingin kaduille

ja kahviloihin. Lerner sanoi, että kun radion kuuntelijat ja ohjelmien tekijät olivat samassa rajatussa kaupunkitilassa, vuorovaikutus oli parhaimmillaan.

Lernerin mukaan samanaikaisuuden tunne avaa paikallisen viestintäkanavan, jossa osallistuminen, liike ja performanssi tapahtuvat samassa tilassa. Lerner sanoo tämän kokonaisuuden muodostavan ”sekoittunutta kohtaamista (mixing interface) ja ihmiset alkavat tuntea vuorovaikutuksessaan todellisen läsnäolemisen tunnetta (agency)”.

Online-yleisökään ei kuitenkaan ollut tästä kokemuksesta täysin sivussa, sillä osallisuutta voi kokea sivustakatsojankin asemassa. Kohderyhmä ei kuitenkaan voinut olla konkreettisesti mukana Helsingin kaduilla.

Läsnäolemisen tunne oli Transsiperian suunnittelemisessakin alusta saakka mukana. Kokemuksesta haluttiin nimenomaan *live*, vaikka reaaliaikainen lähetys ei ollutkaan mahdollinen liikkuvasta junasta. Tarkka pohtii reaaliajassa koetun tapahtuman ja arkistoidun tapahtuman eroja online-yleisön näkökulmasta ja sanoo, ettei arkistokokemuksessa ole samanlaista läsnäolemisen tunnetta kuin reaaliaikaisessa kokemuksessa. Parhaimmillaan reaaliaikainen kokemus myös internetin välityksellä on kuitenkin voimakkaasti osallinen, kun online-osallistuja voi nähdä tietokoneen ruudulta tuttujen kollegojen kommentointia ja keskustelevan: Osallistuja tuntee olevansa mukana keskustelussa ja ”päivittyvänsä” keskusteluun.

Tarkka ehdotti myös Transsiperian nettisivuille chat-mahdollisuutta, mutta Norro ja Hyde eivät aikaisemman kokemuksen perusteella uskoneet, että kukaan osallistuisi chatiin, koska ne kiinnostuneet ihmiset, joilla voisi olla jotain sanottavaa, olivat matkalla mukana. Norro saikin matkan aikana useasti tekstiviestejä, joissa kysyttiin, missä *melkein live* -palvelun sisältö viipyy, kun netissä ei näkynyt yhteysvaikeuksista johtuen moneen päivään mitään uutta.

Joyce sanoo, että re:moten aikana paikallisyleisö oli hyvin vaikuttunut etenkin reaaliaikaisista esityksistä: ”Heitä kiehtoi aito yhteyden tunne, ja tekniset viilaukset ja myös tilanteen outous – tavallaan se digitaalinen särö, (noise) joka takasi kokemuksen aitouden”.

Tolstoi-junasta verkkoon lähetettyä, melkein reaaliaikaista streamia Helsingistä käsin seuraava Tarkka kuvailee kokemusta sanomalla, että ”siinä oli hyvin mystisiä ääniä, siinä oli myös sellasia haastattelupätkiä [– –] niissä oli joku sellanen et niistä ei saanut mitään selvää. Siellä oli nauhotettu jotain radioääntä, pieni pätkä jotain musiikkia, ja sellasia häiriöäänien kuulosia juttuja. Sitten sumusia, suttusia kuvia aamuiselta rajamaisemasta ja metsämaisemasta ja joitakin kuvia sieltä junan sisältä. Siinä oli hirveen hieno, aito avantgarde-fiilis”.

5.4.4 Osallistumisen rajoituksia

Osallistumisen edellytyksissä oli kuitenkin rajoituksia niin tuottajan kuin yleisönkin näkökulmasta. Tuottajan näkökulmasta rajoitukset ovat usein teknisiä ja välineeseen sidottuja. Ridell (2002) kyseenalaistaa verkkomedian käyttäjälähtöisyyden kaksisuuntaisuutta, sillä yleisön aidosti aloitteellinen ote ja oma näkemys tekemisestä määrittänyt käyttöliittymien rajoissa.

Esimerkkitapahtumissa käyttöliittymiä ja osallistumisen tapoja testattiin, mutta käyttäjäkokemus huomioitiin myös käytännön tasolla. Transsiperiassa käyttöliittymä tehtiin siten, että sisältö järjestyisi helposti hahmotettavaan muotoon. re:motessa käytettiin sellaisia osallistumiskanavia, jotka ovat mahdollisimman yleisessä käytössä, kuten IRCia, iTunesia ja Winmapia.

Lernerin mukaan osallistuvan radiotuotannon tekemisen keskiössä on siten arkipäiväisyys. Käytössä tulee olla sellaiset osallistumisen välineet, joihin ihmiset pääsevät käsiksi. Lisäksi he ovat vuorovaikutuksessa (engaging) sellaisten ympäristöjen kanssa, joissa he jo valmiiksi toimivat, ja heidän ympäristössään on sellaisia ääniä, joiden ympäröimänä he tavallisestikin ovat. Tällaisessa ympäristössä aidosti aloitteellinen ote pääsee syntymään, vaikka verkkotapahtumissa onkin aina mukana tapahtuman välittäminen jonkin olemassa olevan välineen avulla.

Hyden mielestä ihmisiä voi myös opettaa vuorovaikutteisuuteen internetin välityksellä. Hän on aikaisemmin järjestänyt työpajoja, joissa vetäjä opettaa verkon välityksellä ja yleisö on onsite. Tällaisessa tilanteessa vuorovaikutus on ollut hedelmällisempää. Mutta

kun yleisö ja esiintyjä viestivät re:mote Aucklandin kaltaisessa virallisemmassa tilassa, jossa yleisön päärooli on olla katsoja, eikä osallistuja, vuorovaikutus kuihtuu.

Onsite- ja online-yleisön vuorovaikutuksen puutteesta Hyde ei ollut yllättynyt, vaan tiesi kokemuksesta, etteivät onsite-yleisö tule esittämään kysymyksiä remote-esiintyjille, eivätkä online-osallistajat tulisi osallistumaan julkiseen keskusteluun. Hyde selittää tilannetta vallitsevalla tapakulttuurilla. Hyde sanoo, "etteivät ihmiset ole tottuneet julkisesti puhumaan ihmisille, joiden keho ei ole fyysisesti samassa tilassa". Nimenomaan julkisuuden tunne on Hyden mielestä keskeinen vuorovaikutuksen rajoittaja, sillä toisaalta myös esiintymään tottuneet remote-esiintyjät tunsivat olonsa hieman vai-vautuneeksi, kun joutuivat esiintymään "yleisölle, joka ei oikeasti ole läsnä".

Hyden ja Joycen mukaan paikallisyleisö ei myöskään aktiivisesti osallistunut chat roomissa käytyyn online-keskusteluun. Hyde sanoo, että vuorovaikutusta syntyi online- ja paikallisyleisön kesken, mutta ei tilojen välissä. Kun puhuja oli verkossa (remote) ja yleisö onsite, onsite-yleisöstä tuntui Hyden mukaan oudolta viestiä verkossa olevan henkilön kanssa.

Toisaalta taas chat roomiin tuli useita henkilöitä, mutta suurin osa ei osallistunut keskusteluun. Hyden mukaan he olivat tavallisia sivusta keskustelua seuraavia henkilöitä (lurkers), eli henkilöitä, jotka ovat läsnä chat roomissa ja lukevat keskusteluja, mutta eivät osallistu siihen. Joycen mukaan paikallisyleisön mielestä online-keskustelujen (chatlog) näyttäminen tilassa screenilla kuitenkin voimisti läsnäolon tunnetta paikallisyleisön keskuudessa.

Transsiperian käyttöliittymän käytettävyyden ongelmat johtuivat myös hankkeen testiluontoisuudesta ja *low tech* -ympäristöstä. Tarkka tuo vertailukohdaksi *high tech* -esimerkkitapahtuman pop-kulttuurista, jossa tehtiin samantyyppistä dokumentaatiota, mutta melko erilaisessa kontekstissa ja erilaisilla välineillä: Sounds Like Suomi¹⁸ -videoblogikiertue tehtiin Kiinassa samaan aikaan Transsiperian kanssa. HP:n ja Nokian tukema tapahtuma taltioitiin videopuhelimilla ja tapahtuma välitettiin äänenä ja kuvana reaaliajassa ja arkistoituna.

Ääniradiossa keskeisenä ongelmana oli kielitaidon puuttuminen, sillä yksikään työryhmän jäsenistä ei ollut suomenkielinen, joten vaikka he kutsuivat ihmiset osallistumaan myös suomen- ja ruotsin kielellä, kielestä muodostui keskeinen osallistumisen este.

Tapahtumalla oli kuitenkin käytössä tutkija-ohjelmoija Rasmus Vuoren kehittämä suomenkielinen *sms gateway*. Gatewayn avulla kanavalle saattoi lähettää tekstiviestin, ja ohjelma luki ihmisääntä muistuttavalla äänellä viestin ilmoille. Ohjelmaa ei kuitenkaan aktiivisesti käytetty. Lernerin mukaan suomalaiset ovat hieman ujoja puhumaan suorassa lähetyksessä, mutta innokkaita tekstiviestien lähettäjiä, joten hän olisi kuvitellut sms gatewayn herättäneen enemmän osallistumista. Ilmiötä Lerner selittää kuitenkin aiheiden puutteella – ihmisiä olisi pitänyt pyytää tekstaamaan jostain rajatusta aiheesta.

5.4.5 Kohderyhmien roolit

Lernerin mukaan Ääniradion online-osallistujat koostuivat henkilöistä, jotka ovat mukana kokeellisessa radiotoiminnassa (creative radio practises) tai jotka aktiivisesti otta-

¹⁸ Ks. www.soundslikesuomi.com/

vat osaa hybridiradioiden¹⁹ toimintaan. Tapahtumaa myös markkinoitiin yhteisökanavissa, eli kokeellisen radiotaiteen kanavilla, kuten internetin sähköpostilistoilla, alan toimijoiden verkostoissa ja ystävien ja perheen kautta.

Suurin osa vuorovaikutuksesta tapahtui sen väliaikaisen yhteisön kesken, joka koostui Pikseliähkyn ja Ääniradion järjestäjistä ja niihin liittyvistä yhteisöistä, sekä yhteisöstä, joka osallistui tapahtumaan netissä (online community). Tapahtuman yleisö rakentui huomattavasti enemmän kiinnostusalueen kuin maantieteellisten rajojen mukaan muotoutuneen yhteisön ympärille.

re:mote-tapahtuman kohderyhmänä oli Joycen ja Hyden mukaan laajasti ajateltuna *the NZ new media network* ja taidekouluopiskelijat, koska tapahtuma järjestettiin taideyliopiston tiloissa. Yleisenä osallistumisen motiivina Hyde mainitsi, että paikallisyhteisö tunsu uutta mediaa jonkin verran tai se halusi tietää lisää. Jotkut osallistuivat tapahtumaan, koska olivat kuulleet ulkomaisista esiintyjistä ja olivat heistä kiinnostuneita.

Tapahtumaan saapui Joycen mukaan ”taiteilijoita, kuraattoreita, taideopiskelijoita, luennoitsijoita, kirjoittajia ja asiasta kiinnostunutta yleisöä”. Hyde tarkentaa, että yleisöstä suuri osa oli taiteilijoita, erityisesti mediataiteilijoita. Tapahtumassa ei tähdätty erityisesti suureen yleisömäärään, ja sen haluttiin alusta saakka olevan maksuton. Toivottiin, että reilun sadan hengen katsomo tulisi melko täyteen, mikä toteutuikin onnistuneesti.

¹⁹ Hybridiradioilla Lerner tarkoittaa tuotantoa, joissa käytetään nettiradioteknologiaa, kasvavassa määrin osallistumisen mahdollistavia toiminta-alustoja (participatory platforms), ja yhteistyössä jaeltavaa radiotuotantoa. Hybridiradiotuotanto pitää sisällään myös perinteisen radiotuotannon toimintatavat, radiotaiteen sekä yhteisö- ja media-aktivismitoiminnan.

Joyce painottaa, että vähiten tärkein yleisö oli niin kutsuttu suuri yleisö, koska sillä ei yksinkertaisesti ollut tällaisessa tapahtumassa merkitystä. Tapahtumaan haluttiin vain asiasta aidosti kiinnostuneita ja innostuneita henkilöitä.

Transsiperia-tapahtumasta massayleisö oli rajattu tapahtuman kohdeyleisöstä pois jo tapahtuman kokeellisen luonteen takia. Mobicast-käyttöliittymä on kuitenkin kehitettävissä massayleisön taltiointivälineeksi, jonka avulla kuka tahansa voi ryhtyä tuottamaan sisältöä tapahtumiin ja tilaisuuksiin taltioimalla näkemyksiään ja kokemuksiaan.

Transsiperiaa markkinoitiin lähinnä konferenssin järjestäjien ja m-cultin sidosryhmien kautta. Järjestäjät olivat jo ennen m-cultin mukaan tulemistakin sopineet, että uuden median keskeiset verkkofoorumit ja -lehdet Autonomedian Interactivist²⁰, Fibreculture²¹, Rekombinant.org²² ja Mediamaticin Metamute²³ tiedottaisivat tapahtumasta omilla kanavillaan.

Markkinoinnin kautta tietoisuus tapahtumasta suodattui myös muille alan foorumeille, kuten Hollannin Virtueel Platformille²⁴. Tarkan sanoin tapahtuman keskeiseksi kohderyhmäksi oli mietitty koko mediataide- ja verkkokulttuurialan (network culture) yleisöjä, joista moni vierailee kyseisillä verkkofoorumeilla. Tapahtumasta lähetettiin Suomessa myös paikallisesti lehdistötiedote, ja lehdistötilaisuuteen saapuikin muutama toimittaja.

²⁰ Ks. www.autonomedia.org

²¹ Ks. www.fibreculture.org

²² Ks. www.rekombinant.org

²³ Ks. www.mediamatic.net

²⁴ Ks. www.virtueelplatform.nl

Kuten monen muunkin uuden median pilottihankkeen kohdalla, Transsiperian kohdeyleisöksi näytti muotoutuvan siis sama yleisö, joka itse tekee ja tuottaa uuden median pilottihankkeita erityisesti taiteen kentällä. Varsinaiseksi niche-yleisöksi muotoutui vielä tarkemmin ryhmä, johon kuului taloustutkijoita, taiteilijoita, erityisesti mediataiteilijoita, media-aktivisteja ja filosofiaktivisteja.

re:moten markkinointiin käytettiin paikallisia ilmaiskanavia, kuten tapahtumakalentereita. Lisäksi käytettiin sähköpostilistoilla ilmoittamista, erityisesti ADA-listalla, joka on Uuden-Seelannin ainoa mediataiteilijoiden email-lista. Tapahtumasta levitettiin myös pieni määrä kopioituja julisteita tapahtumapaikalla Elamissa ja tuottajan työpaikalla Aucklandin yliopistossa.

Kokonaan toinen osallistumisen ulottuvuus syntyi tapahtumaprosessista. Kysyttäessä, mikä oli kaikkein tärkein kohderyhmä, Hyde ja Joyce vastasivat yksimielisesti sen olevan Uuden-Seelannin uuden median verkosto (the NZ new media network). Tässä kohderyhmässä yhdistyy Joycen mukaan "niche-yleisö, jossa on ihmisiä järjestäjien vertaisryhmästä, jotka ovat toimijoita alan yhteisöissä ja verkostoissa - verkostoissa siksi, että nämä ihmiset eivät välttämättä tunneneet toisiaan, tai ketään, mutta heillä oli yhteys yhden tai kahden eri toimintaympäristön tason läpi (disparate practices)".

Hydekaan ei pysty erottamaan, missä kulkee niche-yleisön, vertaisryhmän ja yhteisön raja. Hyden mielestä vähiten tärkeä kohdeyleisö oli kuitenkin taideopiskelijat, joita kuitenkin yleisössä oli runsaasti, sillä tapahtuma järjestettiin paikallisen taidekoulun tiloissa. Joycen mielestä taideopiskelijoilla oli kuitenkin keskeinen rooli osallistumisen kannalta, sillä he olivat selkeästi osallistumisen näkökulmasta aktiivisin yleisön osa. Oiskelijat kysyivät yleisökysymyksiä ja osallistuivat kollektiiviseen tuotantoprosessiin.

Joyce painottaa, että tapahtuman tavoitteena oli saada ihmiset tuntemaan itsensä osalliseksi: "Haluan sanoa, että kaikki jotka olivat mukana, kuuluivat *NZ new media communityyn*, ainakin tapahtuman ajan". Joycen mielestä koko tapahtuman tavoite lopujen lopuksi oli yhteisön luominen.

Transsiperiassa keskeinen kohderyhmä oli myös voimakkaasti ne henkilöt, jotka olivat junassa tekemässä kollektiivista matkakertomusta. Varsinainen onsite-yleisö oli siten junamatkan tekijät ja paikallisyleisö pysähdyspaikoissa. Eri pysähdyspaikoissa junassa matkustajat ja paikallisyleisö kohtasivat paikallisissa yliopistoissa Novosibirskin Akademogorokissa ja Pekingin Tshingua-yliopistossa.

Vertaisyleisö ja onsite-yleisö tarkoittivat Transsiperian kohdalla siis samaa. Vertaisyleisö koostui Tarkan mukaan ”tutkijoista, filosofeista ja taiteilijoista, joilla on kiinnostus globaalin tilanteen muutokseen ja halua vaikuttaa siihen”.

Tunsin itseni etuoikeutetuksi kuuluessaan valittuun joukkoon, jossa moninainen globaali asiantuntijajoukko kokoontui pariksi viikoksi yhteiselle matkalle Helsingistä Kiinaan. Fyysinen kokemus junamatkasta, jossa yksilöt kohtasivat, vaihtoivat kokemuksiaan ja viettivät aikaa, oli hullaannuttava. Matkalaisia yhdisti väliaikainen yhteenkuuluvaisuuden tunne, eikä kukaan tiennyt, mitä väliaikaiselle yhteisölle tulisi tapahtumaan, kun matka on ohi.

Kohtaamiset ja yhteisen päämäärän koin kovin merkittäväksi asiaksi, kuten matkapäiväkirjastani käy ilmi. Kirjoitin päiväkirjaani Kobin autiomaassa 17.9.2005: ”Jollain tapaa, vaikka jokainen on vastuussa itsestään, meille on ryhmänä syntynyt mielenkiintoinen synergia ja yhteisöllisyyden tunne. Siihen ei ole mennyt viikkoakaan. Samaan aikaan meitä eristää vaunujen rajat - olemme jakautuneet kategorioihin. [– –] Tässä ollaan tavallaan sekä yksityisessä ja kollektiivisessa rytmissä, jossa eri toimijat katsovat asioita hyvin erilaisista näkökulmista.”

Tarkka sanoo, että tapahtumassa fyysisten kohtaamisten myötä syntyy sosiaalinen tila, missä käydään antoisia keskusteluja käytävillä, tauoilla ja illallisilla: ”Virtuaalisen yhteistyön edellytyksenä usein on fyysinen kohtaaminen, koska sen aikana rakennetaan luottamus.”

Fyysisten kohtaamisten myötä virtuaaliyhteistyö tulee mahdolliseksi, ja tuloksena syntyy online-verkostoja, joista moni uuden median toimija saa elantonsa. Tarkka kuvailee verkostojen toimintaa sanomalla, että ”se on sekä fyysistä liikettä, materiaalisia ja sosiaalisia tilanteita että virtuaalista yhteistyötä”.

Fyysinen kokemus on aiheena myös osallistujien jälkituotantovaiheessa kirjoittamisissaan artikkeleissa ja esitelmissä. Matkalle lähdettiin *kaappaamaan liikkuvia mieliä*, mutta mitä se voisi olla, tiivistyy Mobicast-käyttöliittymän kehittämisen ajatukseen. Aktiivisesti *mobicastailuun* osallistunut Stephen Shukaitis kirjoittivat yhdessä Lernerin ja Hyden kanssa artikkelin, jossa kokemusta kuvaillaan sanomalla, että ”mahdollistamalla kollektiivinen osallistuminen tapahtuman tuottamiseen, sen esilletuomiseen ja sen teknologian kehittämiseen, jonka välityksellä tapahtuma välitetään, myös kokemuksen taltioimisen dynamiikka muuttuu yhdessä tuotetuksi kokemukseksi.” (Hyde & Lerner & Shukaitis 2005, 1.)

5.4.6 Huomioita tuottajan roolista verkkotapahtumissa

Scholtz sanoo, että vapaan yhteistyön kulttuurissa yhteistyö aloitetaan luottamuksen ja arvopohjan rakentamisella sen sijaan, että niissä lähdettäisiin tavoitteiden asettamisesta. (Scholtz 2004, 97.)

Transsiperiassa kollektiivisen taideteoksen syntyminen tarkoittikin työryhmän osalta aluksi yhteisen tuotantotavan löytämistä ja sen jalostamista. Kirjoitin päiväkirjaani 13.9.2005: ”Ohitimme tänään Euroopan ja Aasian rajan. Siellä oli kuulemma obeliskeja merkkäämassa paikkaa, mutta olin liian kiireinen puhelimiäni kanssa, että jäi näkemättä.”

Tuottajan rooli verkkotapahtumissa on käytännön asioiden mahdollistajana myös virtuaalisen yhteistyön mahdollistaminen. Mahdollistamiseen liittyy myös moderaattorina tai ohjaajana toimiminen ja huolehtiminen siitä, että sisältö välittyy kaksisuuntaisesti – yleisöltä tapahtumaan ja tapahtumasta yleisölle.

Ääniradiossa moderaattorin asemassa oli selvästi Lerner, sillä hänen vastuullaan oli tärkeäksi koettu samanaikaisuuden ja läsnäolon tunteen mahdollistaminen. re:motessa moderaattorina toimi Hyde, jonka tehtävänä oli toimiminen yleisön ja remote-esiintyjän välissä viestien välittäjänä. Transsiperiassa toimin itse moderaattorin asemassa, sillä organisoin kollektiivisen dokumentoinnin junassa, annoin puhelimia ihmisten käyttöön ja ohjasin heitä välineiden käyttämisessä.

16.9.2005 kirjoitin päiväkirjaani: ”Nyt ollaan päästy vaiheeseen, jossa osallistujat ovat alkaneet tuottaa omia projektejaan. Peter kerää unia, Gillian jonotustarinoita. Me kerätään minuutin mittaisia dokuja, joissa on siis 12 kuvaa ja 1min ’soundtrack’.”

17.9.2005 kirjoitin: ”Kaikki puhelimet ovat jossain ihmisten käytössä. Saa nähdä mitä meillä on Pekingissä ja miten omat ajatukset nivoutuvat yhteen. Tuntuu, että tästä voi jopa tullakin jotain. Annan ajatusten virrata.

5.5 Yhteenveto

Mikään esimerkkitapahtumista ei ollut suuren yleisön tapahtuma. Tapahtumiin osallistuttiin monilla tavoin. re:motessa osallistuminen tapahtui paikallisesti ja verkossa. Ääniradiossa voitiin osallistua paikallisesti, kaupunkitilassa, verkossa ja radioaalloilla. Transsiperiassa voitiin osallistua paikallisesti, verkossa ja olemalla mukana liikkuvassa tapahtumassa.

Osallistumisen päämotiivina oli aito osallisuuden tunne. Tapahtumissa koettiin aitoa läsnäolemisen tunnetta, etenkin kun tapahtuman tuotanto ja mukana oleminen tapahtui samassa tilassa. Tunne synnytti yhdessä tekemisen iloa ja haltioitumista. Tunteita syntyi ei pelkästään paikallisyleisön kesken, vaan myös verkon välityksellä. Myös onlineyleisö tunsu läsnäolon tunnetta osallistuessaan etänä, mutta ainoastaan livekokemuksen aikana. Arkistoidusta kokemuksesta läsnä olemisen tunne puuttui.

Osallistumisen rajoitukset olivat pääosin teknisiä, mutta johtuivat osittain myös siitä, että yleisö ei ole tottunut osallistumaan verkossa, etenkin reaaliajassa. Ryhmätyössä koettiin voimakkaampaa osallisuutta kuin katsojan asemassa. Osallistumiselle oli tärkeää luoda tila, jossa ihmiset kutsutaan ottamaan osaa.

Niche- ja vertaisyleisön ja yhteisön määrittelemine koettiin hankalaksi, vaikka niitä pidettiin keskeisenä kohderyhmänä. Nämä kohderyhmät ovat suurimmaksi osaksi verkossa, eikä niillä ole maantieteellisiä rajoja. Niiden sisällä olevat toimijat toimivat jo alalla. Toimijoita nimitettiin laajasti mediakulttuurialan tutkijoiksi, kehittäjiksi, taiteilijoiksi ja aktivisteiksi.

Tämä vaikeasti määriteltävä kohderyhmä toimii suurimmaksi osaksi verkostoissa. Ne toimivat tapahtumien tiedottajina ja markkinoijina. Niistä saa sosiaalista tukea ja apua kollektiiviseen tuotantoon. Nämä kohderyhmät ovat mukana tapahtuman tekemisen prosesissa yhteistyökumppaneina ja etätyötovereina, sekä myös sisällöntuotannossa. On mahdollista, että prosessissa syntyy myös uusia verkkoyhteisöjä.

Tuottajan rooli vuorovaikutteisissa tapahtumissa on toimia moderaattorina yleisön ja tuotannon välillä kaksisuuntaisesti. Tuottaja mahdollistaa myös kollektiivisen tuotannon tekemisen onnistumisen ja osaa tunnistaa eri kohderyhmät ja niiden voimavarat.

6 POHDINTA

Tämän työn lähtökohtana oli tutkia ilmiökenttää, joka on vasta muotoutumassa. Ilmiökentän piirteenä on voimakas verkottuminen ja kollektiivinen tuotantotapa. Lähdin tarkastelemaan kolmea esimerkkitapahtumaa kohderyhmien valossa, jotta osallistumisen muotoja ja tapoja pystyttäisiin hahmottamaan.

Osallistumista voi luoda. Osallistumisen mahdollistamisen kehittäminen on paitsi äärimmäisen mielenkiintoista, mutta myös selvästi tulevaisuuden ilmiö myös tapahtumatuotannossa. Tapahtuman reaaliaikainen kokeminen on ainutlaatuista, mutta verkko-osallistumisen muotoja kehittämällä on myös mahdollista synnyttää voimakasta osallisuuden tunnetta. Osallistumisen keinoja on vain lähdeävä tarkastelemaan eri näkökulmasta.

Tutkielman tulokset olivat melko selkeitä, mutta ilmiökentän kuvaileminen yritti jatkuvasti nousta tutkimuksen yläpuolelle. Oli hankalaa kirjoittaa tapahtumista, joissa lähes joka osa-alue on vasta kehittymässä. Mielestäni se näkyy työssä selvästi. Asioita on selvitetävä syvällisesti ja hahmotettava kentän ominaispiirteitä, jotta voidaan mennä syvemmälle tapahtumien osallistumisen tutkimiseen.

Yleisöt ovat Herkmanin (2001, 9–21.) sanojen mukaan fragmentoituneita. Oli mielenkiintoista huomata, miten näinkin pienen ja kohdennetun yleisön tapahtumissa yleisö löytää paikalle, ja kiinnostus on verkkomediassa melko suuri. Niin sanottu ”alan väki”

käy kuitenkin jatkuvasti itsekkin keskustelua siitä, onko mediataiteella ylipäättään yleisöjä ja miksi suuri yleisö ei useinkaan kiinnosta tapahtumien tekijöitä. Onko alan väki elitistisesti tavallisen kansan yläpuolella ilman kosketusta todellisuuteen, vai onko kyseessä todellisten edelläkävijöiden ryhmä, viestintävälineiden varhaiset haltuunottajat, jotka taistelevat paremman maailman puolesta lisää tilaa sananvapaudelle ja demokratialle?

Yllättävää tutkielmassa olikin, että kaikkiin esimerkkitapahtumiin liittyy voimakas halu muuttaa vallitsevia käytäntöjä. Yllättävää oli myös, kuinka pitkä historia osallistuvalla taiteella ja tapahtumatuotannolla on. Olisikin mielenkiintoista tutkia enemmän vuorovaikutteisuuden historiaa ja osallistumisen motiiveja eri viestintävälineiden aikakaudella.

Niin sanotun taktisen median hankkeet voisivat olla myös kovin kiinnostavia tutkimuksen kohteita. Niissä otetaan taktisesti haltuun esimerkiksi sotakoneiston tai valtamedioiden välineitä ja kokeillaan luovia tapoja käyttää niitä. Myös paikan ja tilan uudelleenmäärittelyyn liittyvien tapahtumien tutkimista haluan työssäni jatkaa. Olen oppinut, että tutkimalla historiaa on mahdollista löytää uusia tapoja yhdistellä asioita ja luoda uusia tiloja, tapahtumia ja yhteenkietoutumia.

Tapahtumatuotannolla on mielestäni paljon opittavaa osallistumisen keinojen hyödyntämisessä ja sosiaalisen pääoman jakamisesta. Avainsana verkottuneissa tapahtumissa on mielestäni omasta kiinnostuksesta ja itseä kiinnostavista tavoista lähtevä tekeminen, sillä vain intohimoinen tuottaja, joka aidosti uskoo oman työnsä päämääriin, voi luoda uusia ilmiöitä ja tapahtumakonsepteja. Ja näistä asioista esimerkkitapahtumissa olikin ehkä eniten kysymys. Vain asiasta aidosti kiinnostuneet ja sosiaalisesti tapahtumaan sitoutuneet olivat mukana.

Mielestäni on huomiolle pantavaa, että yleisöjä ajatellessa tapahtumien tekemisessä pidettiin hyvin tärkeänä, että tapahtumista tulisi sosiaalisesti sitouttavia. Käytännössä se tarkoitti, että tapahtumiin osallistuneilla oli tunne osallisuudesta. Haluttiin, että tapahtumien kävijöillä olisi ennen kaikkea päivittynyt olo ja että tapahtumissa on hyvä tunnelma. Mielestäni tässä on yksi merkittävä tuottajan tehtävä, joka usein jää tapahtumissa rakenteellisen toimivuuden varjoon.

Tuottajan rooli vuorovaikutteisissa tapahtumissa on muutakin kuin infrastruktuurin luoja. Transsiperiassa löysin itseni tilanteesta, jossa vaihdoin esituotanto- ja tuotantovaiheen välissä roolia sponsorineuvottelijasta ja rahan koordinoijasta ennemminkin toimittajan ja moderaattorin tai ohjaajan rooliin. Huomasin, että kollektiivisen taideteoksen syntyminen edellyttää tuottajalta myös sisällön syntymisen mahdollistamista. Tässä tapauksessa se tarkoitti, että opettelin itse luomaan sellaisia tiloja ja viitekehyksiä, joissa yhteisen taideteoksen syntyminen tulee mahdolliseksi.

Uudenlaisen tehtäväkentän myötä tunsin myös itseni aikaisempaa enemmän osalliseksi prosessissa. Ensimmäistä kertaa huomasin, että tuottajan rooli voi olla myös taiteellinen ja sitä jopa edellytetään, ilman että tuotanto kärsii. Tilanne tuntui jotenkin tasa-arvoisemmalta, kun työryhmän roolit astuivat perinteisestä tuottaja-taitelija-tekeminen vastaa -asetelmasta ulos, vaikka vastuun ottaminen onkin hyvin olennaista ja liittyy siten myös roolien jakamiseen. Roolien purkamisen jälkeen olimme kuitenkin vain oman hankkeemme asiantuntijoita. Meillä oli yhteinen päämäärä ja intohimo tekemiseen.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet

Arns, Inke 2004. Interaction, Participation, Networking Art and Telecommunication [WWW-dokumentti]

<http://www.mediaartnet.org/themes/overview_of_media_art/communication/> (luettu 31.10.2005).

Eskelinen, Elukka 2005. Panos ja tuotos. Artikkelit aikakauslehdessä Arttu 2/2005, 44-45.

Gordon, Kim H. 2002. 3 Rules for Niche Marketing [WWW-dokumentti]

<<http://www.entrepreneur.com/article/0,4621,297662,00.html>> (luettu 19.11.2005)

Hintikka, Kari; Salminen, Oili; Tarkka, Tarkka 2005. Digi-tv kansalaisvaikuttamisen kanavana. ArviD-julkaisuja 05/2005 [WWW-dokumentti]

<http://www.arvid.tv/micaj_storage/A3E0F3A7FC014AE571BC650C93B73A69/29/ArviD-2005-05_Digi-tv_kansalaisvaikuttamisen_kanavana.pdf> (luettu 17.10.2005).

Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 1997. Tutki ja kirjoita. Tammi, Vantaa.

Huuskonen, Juha 2005. The dot org boom – Uusi uusi media. Artikkelit aikakauslehdessä Arttu 2/2005, 41.

Hyde, Adam & Lerner, Sophea & Shukaitis, Stevphen 2005. Let 1000 Machines Bloom. Artikkelit aikakauslehdessä Framework (vielä julkaisematon numero).

Lerner, Sophea 2.11.2005, netta.norro@m-cult.net, sähköpostiviestin liite.

Nightingale, Virginia & Ross, Karen. 2003. Critical readings: Media and Audiences. London: Open University Press.

Rayburn, Dan & Hoch, Michael 2005. The Business of Streaming & Digital Media
Oxford: Focal Press.

re:mote Auckland. International Festival of Remoteness [WWW-dokumentti]
<<http://www.remote.org.nz/>> (luettu 21.9.2005.).

re:mote Auckland. International Festival of Remoteness. [Kuva WWW-dokumentissa]
<<http://www.remote.org.nz/photos.html>> (luettu 14.11.2005).

Rheingold, Howard 1998. The Virtual Community [WWW-dokumentti]
<<http://www.rheingold.com/vc/book/>> (luettu 15.9.2005).

Ridell, Seija 2005. Yleisöys ja sen tutkiminen. [Yleisöluennon luentokalvot 21.1.2005
WWW-dokumenttina] Turun Yliopisto: Mediatutkimuksen laitos.
<http://www.hum.utu.fi/mediatutkimus/yleisoluento24-1-05.pdf> (luettu 20.7.2005).

Ridell, Seija 2002. Virkaanastujaisesitelmä: Toimijuus mediayhteiskunnassa. [WWW-
dokumentti] < <http://users.utu.fi/seirid/virkastesitelma.htm> > (luettu 9.11.2005).

Scholtz, Trebor 2004. New-Media Art Education and Its Discontents. Artikkelit aikaka-
kauslehdessä Art Journal; Spring 2005, 95-108. Vol. 64 Issue 1, p95, 14p, 7c.

Sengupta, Shuddhabrata 2004. Learning to Listen. Artikkelit aikakausslehdessä Arsis,
3/04, 35-46.

Tarkka, Minna & Mäkelä, Tapio 2002. Uusi mediakulttuuri innovaatioympäristönä -
Kotimainen ja kansainvälinen tutkimus. Helsinki: Mediakulttuuriyhdistys mcult ry.

Vallakas 2005. Kuntalaisen vaikuttamisopas, käsitepankki. [WWW-dokumentti]
<http://www.kunnat.net/k_perussivu.asp?path=1;29;192;224;410> (luettu 8.11.2005).

Wikipedia. The Free Encyclopedia. [WWW-dokumentti]
<http://en.wikipedia.org/wiki/Community_of_Practice> (luettu 11.11.2005).

Haastattelut

Hyde, Adam 21.10.-14.11.2005. re:mote Auckland –tapahtuman vastaava tuottaja. Sähköposti.

Joyce, Zita 7.11.2005. Täydennys 15.11.2005. re:mote Auckland-tapahtuman tuottaja. Sähköposti.

Lerner, Sophea 21.10.2005. Ääniradio-tapahtuman vastaava tuottaja. Täydennys sähköpostitse 15.11.2005. Helsinki.

Tarkka, Minna 31.10.2005. Capturing the Moving Mind LIVE –tapahtuman vastaava tuottaja. Helsinki.

LIITTEET

LIITE 1.

Formaattia. Mitä interaktiivisuudella haetaan ja koitetaan kehittää?

Millaisia palveluita?

- mitä tuottaja on palvelulla tavoitellut (arkistointi, lisäyleisö)
- mitä taiteilija(t) on palvelulla tavoitellut
- miten tavoitteissa on onnistuttu tuottajan/taiteilijan mielestä

Tuottajan tavoitteet ?

- kokeilla, miten konsepti toimii, ja jos se toimii, tehdä tapahtuma uudelleen paremmin
- saavuttaa tapahtumalle suurempi yleisö kuin pelkällä onsite-yleisöllä saavutettaisiin
- aktivoida asiasta kiinnostuneita osallistumaan tapahtumaan ja tuleviin tapahtumiin
- miksi?

Taiteilijan tavoitteet?

- aktivoida ihmisiä vuorovaikutukseen tapahtuman kanssa
- miten vuorovaikutteinen/mobiili tapahtuma kuratoidaan
- kokeilla, voiko tapahtumaprosessi olla taideteos
- esimerkkiä ja arviointia toteutumisesta
- odottamattomat lisätulokset, vaikutukset (mediajulkisuus? rahoitus?)

Tavoitteet:

- kuka asetti tavoitteet?
- onko niitä virallisesti asetettu? kuka asetti? millaisia? miksi? epävirallisia tavoitteita? kerro esimerkki.
- miten tavoitteiden toteutusta seurattiin? miksi? miten? kerro esimerkki.
- saavutettiin jotain odottamatonta? hyvää/huonoa? miksi luulet, että näin tapahtui?
- tuliko matkalla pettymyksiä? miksi? minkälaisia? miksi oli pettymys? koitettiin korjata? onnistuttiinko? miksi? miksi ei?
- entä onnistumisia?

- oliko joitain sellaisia yleisön tavoittamisen muotoja, joita jätettiin käyttämättä? millaisia? miksi jätettiin käyttämättä?
- oliko taiteilijalla ja tuottajalla yhteisymmärrys siitä, mitä tavoitellaan?

Onko vaikuttanut tulevaisuuden projektisuunnitelmiin? miten? miksi? kerro esimerkki?

- miten online-yleisöjen tulevisuus?
- uhat, mahdollisuudet, heikkoudet, vanhuudet

Itse prosessi

- miten prosessi eteni: vaiheet
- mikä lähtökohta? esituotanto, tuotannon liveosa, jälkituotanto, jatkuvuus
- oliko alku- ja loppupiste? jos oli tai ei, miksi? minkälainen
- mitä opittiin? miksi tehdään tällaista, olisiko investoinnin arvoinen

Haasteet

- sosiaaliset/kulttuuriset haasteet
- miten käyttäjiä on tavoitettu
- minkälaiset tavoitteet asetettiin käyttäjien osallistamiselle
- > ensisijainen kohderyhmä (pieni/paikallinen yleisö)
- > toissijainen kohderyhmä (suurempi yleisö/online -yleisö)
 - tavoiteltiinko pientä paikallista yleisöä
 - suurta laajempaa yleisöä paikallisesti/online
 - online-yleisöä
 - tavoiteltiinko pysyvää vai väliaikaista osallistumista > yritettiin luoda uusia kohderyhmiä?
 - jos ei tavoitella, miksi ei?
 - onko yritetty juurruttaa yleisöä sitoutumaan tapahtumaan, jotta yhteisöllä olisi mahdollisuus syntyä

- mitkä olivat osallistamisen keinot ja miten niissä onnistuttiin

Miten prosessia on dokumentoitu, voiko saada käyttöön?

- kävijöiden määrä

This questionnaire focuses on event management in the field of new media culture, especially on events that engage the audience in multiple ways onsite and online. With my questions I'm trying to open up the views of the producer/curator and also a bit of the artistic views on how and why to engage the online and onsite audience.

I will look at the production process, the relationship between the audience and the event, and try to find reasons why this event had significance in its own environment and perhaps even in the broader scale.

1. I will start in the audience participation process:

re:mote Auckland was an experimental new media event bringing together remote participants and local audience. A new concept of event making was made to make possible the interactive participation of online and onsite audience. From the producer point of view, why did you build the event concept to have online and onsite participation and what did you plan on achieving by creating an environment for online and onsite participation?

Could you explain what were the different ways people could participate in the event? How did the audience, presenters and performers respond to the ways you offered? Please give examples.

Was there something unexpected in the ways people were engaged by the different ways or participation you offered? Why do you think the audience, presenters and performers participated in the way they did? Please give examples.

Referring to your experience in producing re:mote Auckland, from the online and onsite audience engaging and participating point of view, what would you do differently now, if the event was to be held again? From the online and onsite audience engaging and participating point of view, what are the possibilities in organising an event with the same concept, or would re:mote be worth organising again? Could you explain why not or why yes?

2. And then I would like to know about the environment this event was held in:

You state that re:mote was New Zealand's first new media symposium. What was the reason for you to realise this kind of event at this moment and why do you think it was important to make this event happen in the format it was realised in? Is there a broader perspective to it relating to the current situation in the global/local art scene, culture environment, in old and new media environment, economics or politics.

If you look at the culture scene in Auckland and NZ and new media culture events in the world, do you think there was some long term results of the event that you know of, that effected the local culture scene in NZ or abroad?

re:mote as an event type could be called a participatory event. What is your relationship with participatory events' making - do you have a history of organising same type of events before, or is this the first one? If you have a history in this form of events, could you briefly explain what personal skills in production or curation, in artistic approach or technically have you learned from your previous experience that you were able to use when organising re:mote?

3. And then about the production process:

Who commissioned the project? Was there some official organisation or other that commissioned it or if it was your own concept, how was it formed? When you look at the resources you gathered and had, how would you describe the event from a producers point of view?

What kind of positive and negative feedback did you receive from the commissioner, the audience or publicity? Could you give examples, please, especially if you received audience responses before, during and after the event.

Was there any unexpected negative or positive results before, during, or after the event, e.g. in financing, media or other publicity? If yes, what were they, and why do you think caused the unexpected results? If there were some unexpected negative results, how did you try to solve them, did you succeed in solving them?

Do you know who were in the audience locally and online? If you do, who were they and why do you think these people participated in the event? Did you set a target audience or were you trying to target new audiences? If you were not trying to target new audience groups, why not? Please give an example.

Was there something you found particularly challenging in the event planning process and while the event was on, e.g. was there social, cultural or practical challenges you found surprising from the producers point of view?

If you would like to add something important that wasn't included in this, please do!